B 41045 Belgien bfr 129,- Dänemark dkr 25,- Griechenland dr 1.100 Italien Lit 6.100 Luxemburg Lfr 129,- Niederlande hfl 7,- Österreich öS 45,- Schweiz sfr 5,90 Spanien Pts 550 ISSN 0946-6290

PC ACTION

...FI-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER 7/98

NUR 5,90 DM

Jetzt mit Mega-Tests

Unglaublich, aber wahr!

Unreal

Besser als Wing Commander

Freespace

Brandaktu...
Alle Spi...
und Infos ...
E3-Messe ...
über 30 Seit...

Exklusiv: Über 10 Seiten Fakten und Hintergründe zu Bullfrogs

Dungeon Keeper 2

Außerdem getestet: Commandos, Heart of Darkness, MechCommander

Hardware: 3D-Chip Duell Matrox gegen Intel • MS Force Feedback-Lenkrad

Spieletips: Anno 1602 • StarCraft Editor • Commandos • TR Director's Cut



MACH' ENGLAND REIF FÜR DIE INSEL

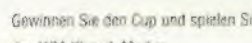




www.easports.com

Manufacturer of Official Licensed Product.

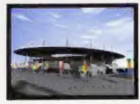




Gewinnen Sie den Cup und spielen Sie den WM-Klassik-Modus.



Star-Spieler wie Andreas Möller und David Ginola im Motion-Capturing.



Alle 10 WM-Stadien, einschließlich des Stade de France.



Das einzige offizielle Videospiel zur WM '98





Nur die Harten kommen in den Garten: Anläßlich der E3 teilte sich die PC-Action-Truppe in zwei Schwadrone auf, um diese brandaktuelle Ausgabe auf die Reihe zu bringen. Während Christian B. und Harald als SEK in Atlanta weilten (analog: „schwitzten"), absolvierte der Rest des PCA-Teams einen brutalen Test-Gewaltmarsch.

COMMANDOS

PCA Redaktion, Ende Mai 1998:

Christian M. (legt sein aschfahles Haupt erschöpft auf die Tastatur): Unreeeeaaaal, wegen Ttttestmuster nachhaken, Laaaay<gähn>outplan... Herr Geltenpoth, holen Sie mir doch mal einen frischen Kaffee, ich kann kaum mehr aus den Augen schauen!

Alex (lugt aus dem Schützengraben hervor, zu dem er seinen Arbeitsplatz ausgebaut hat): ALAAAARM! So, Müller, wegen Ihnen hab ich jetzt wieder diese Commandos-Mission verpatzt, herzlichen Dank! <Erschrocken> Aber Sie sehen ja aus, als ob Sie ein paar Jahrzehnte in den Gewölben von Dungeon Keeper 2 geschmachtet hätten – kein Wunder: mit einer Hand Unreal spielen, mit der anderen gleichzeitig den Test tippen, Mit dem rechten Fuß telefonieren und mit dem linken rhythmisch zu den 120 bpm wippen, die aus dem Lautsprecher säuseln... das geht an die Substanz!

Herbert (in Pilotenmontur, legt sich in die Kurve, den Joystick fest umklammert): Calling Wingman Mueller! Mueller, destroy my target!!! WOOOoooooooooshhhhhhh!

Christian M. (zu Alex): Der dreht total durch – seit Freespace ist er ein anderer Mensch... hoffentlich holen ihn die Herren Bigge und Fränkel auf den Boden der Tatsachen zurück, wenn sie morgen von der E3 zurückkommen...

Atlanta, Ende Mai 1998

Harald: Autsch, meine Schulter! Das war ja ein Schweinsgalopp. Geben Sie's zu, Sie wußten vorher, wie heftig zehn Kilo Pressematerialien pro Tag an der Wirbelsäule zerren. Es ist eine Schande, diesen Schwärmen von leichtgeschürzten Messemädels derart gebeugt unter die Augen treten zu müssen. Wieviel Zeit haben wir noch?

Christian B.: Oh Gott, nur noch drei Stunden, und etwa acht Termine sind offen. Da! Da ist Garriott, rennen Sie noch zu Fox und erwischen Sie Scully, vergessen Sie nicht die East Hall, ich nehme mir den Shelley noch mal vor. Wir sehen uns um 21 Uhr auf der Infogrames-Abschlußparty...

Harald: Weg ist er! Hätte ich doch bloß meine Inline-Skates dabei. Ich glaube nicht, daß ich heute abend den dritten dicken Kopf hintereinander überlebe, diese Parties schaffen mich einfach!

Vor dem Rückflug:
Christian B.: Prima, alles im Kasten! Nach dem Flug geht's dann sofort ins Büro, wo wir uns für etwa drei Tage einschließen werden, um die 40 Seiten herunterzuhacken. Ächz!

Harald: Ich will schlafen, schlafen, schlafen, sch...

PCA Redaktion, Anfang Juni

Alex: ARGH! Ich hab schon Halluzinationen! Da kommen zwei Monster um die Ecke!

Christian M.: Ruhig, Männer, ruhig. Das können nur unsere E3-Frontkämpfer sein. Deren Maschine ist vor einer halben Stunde gelandet.

Christan B. und Harald: Grrrrrrr! Jetzt keine blöden Texte, ja?

Herbert (kichert): Pffff, die bringen ja sogar ihre Koffer mit.

Christan B. und Harald (etwas angenervt): KLAR, MANN, DA SCHLEPPEN WIR DIE 30 KILO PRESSEMATERIAL DRIN RUM!

Christian M. (sitzt bereits in einem Berg von Papier und CD-ROMs): Was stehen Sie hier eigentlich noch herum? An die Keyboards. Fertig? LOS! 40 Seiten Messebericht warten, aber dalli jetzt.

klapper, klapper klapper, klapper, klapper, klapper klapper, klapper....

Tage später
Alex: Meine Hände!?

Herbert: Ich kann nichts mehr sehen!

Christian B.: ⚡☠✸☁🦇

Harald: Zzzzzz, Zzzzzz, Zzzzzz....

Christian M.: Durchhalten, Leute! Jetzt nur noch schnell die Sonnenbrillen für das Editorial-Foto aufsetzen, in Schale schmeiße, und wir haben FERTIG!

DIE REDAKTION

ALEXANDER GELTENPOTH, 24
Strategie, Rollenspiele
ist von seinen Aufträgen hinter feindlichen Linien noch völlig entkräftet. Die 20. Mission von Commandos war einfach zu schwer.

CHRISTIAN MÜLLER, 30
Actionspiele, Simulationen
druckt die schönsten Unreal-Screenshots im Plakatformat farbig aus und beginnt seine Wohnung neu zu tapezieren.

CHRISTIAN BIGGE, 31
WiSims, Sport- und Rennspiele
freut sich auf das erste völlig dienstfreie Weekend seit fünf Wochen. Endlich Rasen mähen, Wohnung putzen, Wäsche waschen...

HARALD FRÄNKEL, 28
Actionspiele, Sportspiele
hat nach dem multimedialen Overkill auf der E3 vier Tage gebraucht, um seine Hirnfunktionen wieder in normale Bahnen zu lenken.

HERBERT AICHINGER, 36
Actionspiele, Adventures
dattert seit Tagen durch die Redaktion – der Force Feedback-Dauereinsatz bei Freespace war zuviel für ihn.

AB SEITE 8 EIN MESSERUNDGANG AUF ÜBER 30 SEITEN

Tropische Temperaturen, sintflutartige Regengüsse, hektischer Lärm in den Messehallen und tonnenweise vielversprechende Spiele-Highlights bestimmten die diesjährige Electronic Entertainment Expo in Atlanta. Unsere Redakteure waren vor Ort und berichten Ihnen im brandaktuellen Messerundgang, welche Megahits Sie in den kommenden Monaten erwarten dürfen.

INHALT

RUBRIKEN

VORSCHAU

SEITE 10



Glaubt man den Aussagen von Bullfrog, dürfen Sie sich bereits im November wieder ganz dem Bösen hingeben und als Dungeon Keeper 2 Ihre Untergebenen knechten.

AKTUELLES

TESTS

SPIELETIPS

HARDWARE XTRA

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 80

Unwirklich: Phänomenale Optik, Thriller-Atmosphäre und eine Gegner-KI zum Naßschwitzen. Epic setzt einen neuen Benchmark im 3D-Action-Genre.

Unreal

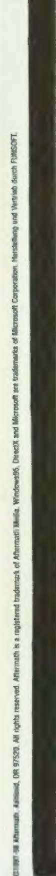
SEITE 131 + 161

Brandaktuelle Tips & Tricks zu
Commandos
ANNO 1602 – Erschaffung einer neuen Welt
Anno 1602

SEITE 184

Kraftvolle Eindrücke

MS Freestyle und MS Force Feedback Lenkrad



SHOWTIME



Werden hier nicht gerade die Olympischen Spiele ausgetragen, die Braves als Major League-Champions gefeiert oder Coca Colas Umsatzrekorde vermeldet, ist Atlanta eigentlich ein verschlafenes Nest. Doch vorbei ist's mit der Ruhe, wenn die weltgrößte Computerspielemesse Einzug in die Provinzmetropole Georgias hält.

Ende Mai war es wieder soweit – die E3, die Electronic Entertainment Expo, rief, und 41.000 Fachbesucher kamen. Drei Tage lang bestimmten Parties, Promis und neue Produkte die Szene – viel Zeit zur Selbstdarstellung, Orientierung und Weichenstellung. Und natürlich ließen sich die Größen der Branche nicht lumpen: Fox Interactive schmückte sich mit Akte X-Heldin Gillian Anderson, der Acclaim-Auftritt von Star-Quarterback Brett Favre vom Superbowl-Gewinner Green Bay Packers gehört fast schon zum Standardaufgebot, Indy Car-Fahrer Mario Andretti durfte bewundert werden, und EA Sports ließ gar die Boxidole Oscar de la Hoya und Sugar Ray Leonard im eigens installierten Ring gegeneinander antreten. Ganz nebenbei diskutierten Spielegurus wie Peter Molyneux, Sid Meier, Richard Garriott, Bruce Shelley oder John Romero über Gameplay-Konzepte, und Pressevertreter aus aller Herren Länder stürzten sich mit Vehemenz auf neue Titel.

Trendiges

Innovationen gab es allerdings nicht allzu viele zu sehen. Zwar dürfen Sie sich in den nächsten Monaten auf etwa 350 Neuerscheinungen überwiegend guter Qualität freuen, der Trend zu Sequels und Mission-CDs setzte sich aber fort. Stand die letzte E3 noch voll im Zeichen der Echtzeitstrategie-Titel, so war diesmal ein Hang zu 3D-Actionspielen und Action-Adventures unverkennbar. Kein Wunder, bei fast allen Herstellern baute man auf die 3Dfx-Technik,

Promi-Treffen in Atlanta: Akte X-Star Gillian Anderson, Indy Car-Pilot Mario Andretti, Sportstars ohne Ende und die gesamte Programmierelite besuchte die E3-Messe.



Dungeon Keeper 2 • Strategie

DER REIZ


DES BÖSEN

Sie graben tiefe Stollen in die Erde, verprügeln Untergebene und drillen gnadenlos Ihre Armeen. Als Herr der Unterwelt betreibt man ein rücksichtloses Geschäft. Es ist eigentlich eine dreckige Arbeit, aber genau deswegen liebt man sie so. Bullfrogs Dungeon Keeper jedenfalls war einer der Bestseller des letzten Jahres, und inzwischen basteln die Designer bereits kräftig am zweiten Teil. Auch nach dem Verlust von Querdenker Peter Molyneux will die englische Spiele-Schmiede an den großen Erfolg des Vorgängers anknüpfen.

Deswegen bleibt man dem dem grundlegenden Spielablauf treu, verbessert Details, sorgt für eine ausgeglichenere Spielbalance und bringt vor allem die Grafik-Engine auf den neuesten Stand.

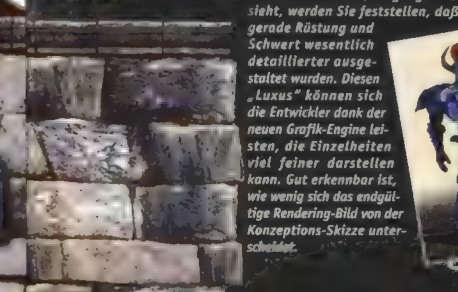
Die Welt von Dungeon Keeper 2 (DK2) wird also eine völlige 3D-Umgebung sein, die neben der Hardware-Beschleunigung (D3D) auch noch ohne zusätzliche 3D-Grafikkarte in einem Software-Modus lauffähig ist. Folge davon ist, daß alle Kreaturen und Dungeon-Elemente nun als Polygon-Objekte dargestellt sind. Im Vorgänger bestanden die Grafiken bis auf die Modellierung der 3D-Umgebung noch aus zweidimensionalen Bitmaps. Augenscheinlichstes Ergebnis sind neben den ausführlicheren Details die realistischeren Bewegungsabläufe, die die flachen Zeichentrick-Animationen des ersten Teils vergessen lassen. Besonders in der Ich-Perspektive bekommen Sie als Dungeon Keeper nun wirklich das Gefühl, der bösartige Chef einer Helden-verachtenden Unterwelt zu sein. Die Engine wurde von Beginn an auf die Unterstützung von 3D-Beschleunigern ausgelegt, verarbeitet eine Farbtiefe bis zu 32 Bit und wird unterschiedliche Auflösungen anbieten. Der optische Eindruck ist damit natürlich im allgemeinen schärfer und flüssiger.

Neue Grafik-Engine für mehr Durchblick

Für mehr Durchblick in den Kellern und Gängen sorgt ein neues Plazierungssystem. Wenn Sie in DK2 Ihre Monster mit der Hand aufklauben, können Sie diese nicht mehr an beliebiger Stelle alle auf einen Haufen werfen. Ein freies Feld kann nur noch von einer Kreatur besetzt werden. Dadurch soll das teils heillose Kuddelmuddel aus dem Vorgänger abgeschafft werden. Darum muß ein erfolgreicher Dungeon Keeper auch während des Schlachtgetümmels soviel Territorium wie möglich für sich einnehmen, um den eigenen Armeen ausreichend Platz verschaffen. Nach dem Aufprallen auf dem harten Steinboden bleiben jetzt aber auch die kräftigsten Genossen noch eine kurze Zeit benommen sitzen, bevor sie sich ins Gefecht stürzen. Also Vorsicht, nicht einfach die ganze Handvoll irgendwo fallen lassen, sonst wird so mancher stolzer Recke ein schnelles Ende nehmen.

Besonders kommt die neue Übersichtlichkeit natürlich den Kampfsituationen zugute. Deren Verlauf wird davon nämlich nicht unwe-





Obwohl das grundlegende Design bereits aus Dungeon Keeper 1 vorgegeben war, überarbeitete Bullfrogs Grafikabteilung noch einmal alle Charaktere. Hier sehen Sie als Beispiel den ritterähnlichen Helden, der es stets auf Sie und Ihren Dungeon abgesehen hat. Obwohl er auf den ersten Blick seinem Vorgänger ziemlich ähnlich sieht, werden Sie feststellen, daß gerade Rüstung und Schwert wesentlich detaillierter ausgestaltet wurden. Diesen „Luxus" können sich die Entwickler dank der neuen Grafik-Engine leisten, die Einzelheiten viel feiner darstellen kann. Gut erkennbar ist, wie wenig sich das endgültige Rendering-Bild von der Konzeptions-Skizze unterscheidet.



sentlich beeinflußt. Können Sie sich auch noch an die Kampfszenen der späteren Levels im ersten Teil von Dungeon Keeper erinnern? Bei der Vielzahl der aufeinandertreffenden Monster wurde das Geschehen ziemlich unübersichtlich. Da wurde wild mit Feuerbällen um sich geschossen, die Monster trampelten übereinander her und alles versank in den grünen Gaswolken der Teufler. Eine einigermaßen brauchbare Steuerung war nur noch über die Menüleiste möglich. DK 2 soll hier mehr „Durchblick" zeigen. Die Gameplay-Ausrichtung wird nach den Designern „klarer, leichter kontrollierbar und vor allem taktischer sein". Das heißt, dadurch, daß Sie einen wesentlich besseren Überblick erhalten, ist es für die Kämpfe entscheidend, welche Monster an welcher Stelle plaziert werden. Ein zweikampfschwacher Fernwaffen-Spezialist hat in den vorderen Reihen beispielsweise keine Chance. In entsprechender Entfernung und mit dahinter plazierten Heilern und Bogenschützen oder Feuerball-Zauberer wesentlich effektiver.

Neue Monster mit Charakter

Einige der altbekannten Monster, wie der Teufler (Bile Demon), die Eiserne Jungfrau (Evil Mistress) und der Horny (Horned Reaper), werden wieder mit von der Untergrundpartie sein. Aber Bullfrog hat sich natürlich eine Reihe neuer gruftiger Protagonisten ausgedacht. Während sich zur Zeit 16 Helden und Dungeongeschöpfe noch mitten im Designprozeß befinden, ist die „Maiden of the Nest" bereits verabschiedet. Dieses Geschöpf, halb Frau, halb Spinne, besteht aus purem Haß, krabbelt über den kalten

DIE NEUE 3D-ENGINE

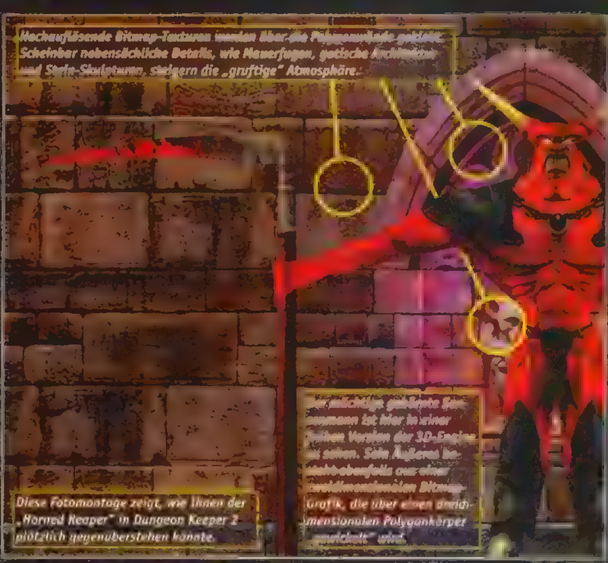
So sehen Sie aus der Ich-Perspektive die vollbeladenen Bücherregale in einer Ihrer Bibliotheken. Von der Decke baumelt ein ausgestopfter Alligator, eine Trophäe aus früheren Kämpfen.

Ein Beispiel für den Detailreichtum, den die 3D-Engine ermöglicht. Die Wände der Bibliothek sind mit teuflischen Zeichnungen versehen, die auf Leonardo da Vincis Proportionslehre (oben) basieren. In den Mauernischen dazwischen liegen dicke Schmöker, die die Mystiker bei der Erforschung neuer Zaubersprüche konsultieren.

Boden und versprüht ätzendes Gift.

Während im ersten Teil einige der Spielfiguren fast austauschbar waren, werden deren Eigenarten und spezielle Fähigkeiten nun wesentlich ausgefeilter. Ob Sie früher mit einem Ork oder einem Troll in die Schlacht gezogen sind, machte kaum einen Unterschied. Mit den neuen Charaktereigenschaften wird es viel wichtiger sein, eine richtig ausbalancierte Monster-Mannschaft zusammenzustellen. Die spezialisierten Fertigkeiten Ihrer Recken fügen dem Kampfgeschehen so viel mehr taktische Bedeutung zu. Wo stelle ich die Fernwaffen-Schützen, wo die Heiler auf, und wie gruppiere ich die verschiedenen Nahkämpfer am besten?

Damals igelten sich die Spieler oft lange in ihren Gewölben ein und verbrachten viel Zeit damit, Monster anzulocken und die dann vor allem zu trainieren. Erst als stärkere Kreaturen (ab Level 10) den Untergrund behausten, wagte man sich an die Eroberung



Hochauflösende Bitmap-Texturen werden über die Polygonmodelle gelegt. Scheinbar nebensächliche Details, wie Mauerfugen, gotische Architektur und Stein-Skulpturen, steigern die „gruftige" Atmosphäre.

Diese Fotomontage zeigt, wie Ihnen der „Horned Reaper" in Dungeon Keeper 2 plötzlich gegenüberstehen könnte.

Der mächtige gehörnte Sensenmann ist hier in einer frühen Version der 3D-Engine zu sehen. Sein Äußeres besteht ebenfalls aus einer zweidimensionalen Bitmap-Grafik, die über einen dreidimensionalen Polygonkörper „gewickelt" wird.



Die neue Grafik-Engine verarbeitet neben unterscheidlichen Beleuchtungsquellen auch farbiges Licht.

Exklusiv bei PC Action sehen Sie die ersten Screenshots der neuen 3D-Engine. Sie wird neben Hardware-Beschleunigung via Direct3D auch noch einen Software-Modus anbieten. Dieser Dungeon-Ausschnitt zeigt eine Bibliothek aus der frei schwenkbaren Isometrie-Ansicht, die für Planung, Bau und Kampf einen guten strategischen Überblick bietet. Sofort fällt auf, daß die Räume und Gänge des unterirdischen Reiches wesentlich großzügiger angelegt sind als im Vorgänger. Ursache dafür sind einige Veränderungen im Spiel-Design (siehe Abschnitt „Neue Grafik-Engine für mehr Durchblick").

neuer Gebiete. Das auf Erfahrungspunkten basierende Levelsystem der Kreaturen ist im Hinblick auf Ausbildung und Kampfgeschehen nun komplett umgestrickt worden. In DK 2 müssen Sie richtig kämpfen, um Veteranen und eine schlagkräftige Truppe zu bekommen. Im Zuge dessen wird das Levelsystem vereinfacht. Die höchste erreichbare Erfahrungsstufe wird nur noch Level 5 sein.

Ebenfalls realistischer wird das Verhalten Ihrer Monster-Armee. Ein Mechanismus, dem die Abwägung von Bedrohung und eigener Stärke zugrunde liegt, steuert die individuelle Angriffslust. Eine Eiserne Jungfrau würde sich mit Freuden auf eine Gruppe Trolls stürzen, trifft sie jedoch auf ein paar Vampire, wird sie eingeschüchtert und überlegt sich einen Angriff zweimal.




Nach kaum einem Jahr gehört der Look des ersten Teils bereits zum alten Eisen: Der gasverströmende Teufler aus DK1 (links) und das neue Modell aus DK2 (rechts) haben nur noch wenig gemeinsam.




Das A und O für zufriedene Dungeon-Bewohner ist eine ausreichende Nahrungsversorgung. Die hilflos gackernden Hühner erfüllen mit ihrer neuen Optik den komödiantischen Part sogar noch besser.

Mauern, Mana und Missionen

Neben dem Innenleben hat sich auch die Innenausstattung des Dungeons verändert. Außer mehr Werkzeugen und Zaubersprüchen wird es eine Reihe neuer Räumlichkeiten geben. Einer der Wirkungsorte ist zum Beispiel das Casino. Dort können sich Ihre Geschöpfe die Zeit vertreiben, die Stimmung aufbessern und vor allem das hart verdiente Gold wieder auf den Kopf hauen. Praktischerweise streichen Sie als Dungeon Keeper und Casinobetreiber natürlich einen Großteil der Umsätze wieder ein. Die Forschungsmöglichkeiten in der Werkstatt und der Bibliothek werden um trickreiche Fallen-Variationen und verschiedene Tür-Modelle erweitert. Im Einzelspieler-Modus werden außerdem einmal entdeckte Errungenschaften in den nächsten Level mit hinübergerettet. Das endlose Forschen und Entwickeln zu Beginn jeder neuen Mission erübrigt sich also.

Dem Einsatz heimtückischer Fallen soll in DK2 weit mehr Bedeutung zugemessen werden. Das Default-Repertoire wird zum Beispiel um die Hinterhalt-Falle erweitert. Sie wird vorzugsweise

WIE WÄRE ES, WENN...?

Die Fangemeinde von Dungeon Keeper ist immer noch riesig. Ein gutes Indiz dafür sind die Ideen, die die besessensten Dungeon Keeper aus der ganzen Welt für Bullfrogs zweiten Teil zusammengetragen haben. Hier ein kleiner Ausschnitt aus Newsgroups und Fan-Homepages:

- *Echtes 3D-Terrain mit Höhenunterschieden, Treppen, Schächten und Gruben.*
- *Miteinander verknüpfte Missionen, die alle aus einem anfangs kleinen, aber stetig wachsenden Dungeon heraus bewältigt werden müssen.*
- *In einen Zeugungsraum kann man beliebige Monster sperren, um so neue Kreaturen mit neuen Fähigkeiten zu züchten.*
- *Als verstecktes Spiel im Spiel eine Art Mario Kart-Rennspiel, in dem man durch den eigenen Dungeon brausen kann und mit Zaubersprüchen versucht, sich der Verfolger zu erwehren.*
- *In einer Kampfarena, in der aus der Ich-Perspektive gefightet wird, können Monster viel schneller zu Kriegern ausgebildet werden als im Trainingsraum.*



DIE EINZIGEN
VERBÜNDETEN
SIND IHRE FEINDE







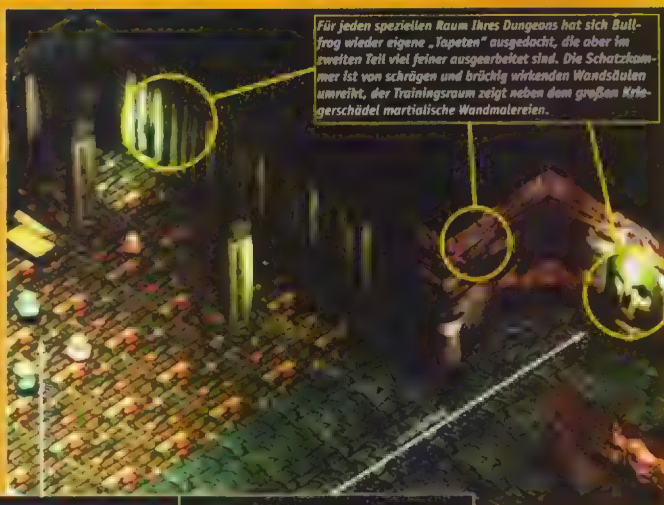


WARCRAFT II

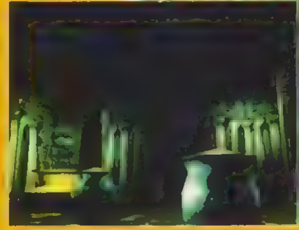


SCHATZKAMMER UND TRAININGSRAUM

Der Übergang von der Schatzkammer zum Trainingsraum ist am schnellsten durch die unterschiedlichen Bodenbeläge zu erkennen, obwohl naturlich auch die Wände verschiedenartig ausgekleidet sind. Während in der Schatzkammner schon einige gefüllte Goldtöpfe stehen (ein neues Objekt ist hier die große Truhe), sind die Fitneßeinrichtungen für die Monster noch nicht fertiggestellt. Gegenüber des behelmten Schädels werden später Ihre Monster trainieren.



Für jeden speziellen Raum Ihres Dungeons hat sich Bullfrog wieder eigene „Tapeten" ausgedacht, die aber im zweiten Teil viel feiner ausgearbeitet sind. Die Schatzkammer ist von schrägen und brüchig wirkenden Wandsäulen umreiht, der Trainingsraum zeigt neben dem großen Kriegerschädel martialische Wandmalereien.

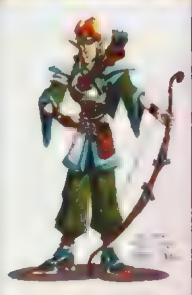




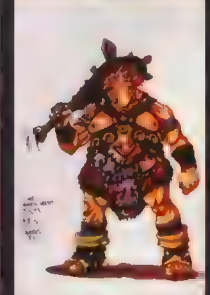
Im linken Bild stehen Sie inmitten der Schatzkammer, rechts im noch leeren Trainingsraum. Während in diesem frühen Designstudium schon verschiedene Lichtquellen auszumachen sind, fehlen noch die dazugehöriger Fackeln und Kandelaber. Schon jetzt aber ist gut zu erkennen, wie die Szenerie durch die Beleuchtung wesentlich plastischer wirkt.



Die Eiserne Jungfrau (Dark Mistress) ist schon aus DK1 bekannt.



Eine neue Figur der guten Seite ist der bogenschießende Elf.



Der keulenbewehrte Gigant ist einer der effektivsten Nahkämpfer.

in einer dunklen Ecke stark frequentierter oder strategisch wichtiger Dungeon-Abschnitte plaziert. Zuvor jedoch können Sie eine beliebige Kreatur darin verstecken, die dann nichtsahnenden Feinden in Guerilla-Manier in den Rücken springt.

Die Anwendung wirkungsvoller Zaubersprüche sind das A und O eines erfolgreichen Untergrunds. Das magische Portfolio wird von Bullfrog natürlich ebenfalls überarbeitet und mit neuen Gemeinheiten angereichert. Unter anderem wird es einen Erdbeben-Spruch geben, der von seinem Ausgangspunkt konzentrische Schockwellen aussendet. In näch-

ster Nähe werden so alle Installationen und Kreaturen zerstört, weiter entfernte Mauern und Monster empfindlich geschwächt.

Am deutlichsten dürfte sich der Spielverlauf im Vergleich zum ersten Teil durch die Einführung der Mana-Energie verändern. Diese magische „Währung" existiert parallel zu den Goldschätzen und beschreibt die Menge an magischer Kraft, die Ihnen als Dungeon Keeper zur Verfügung steht. Je nach Einflußbereich, also der Größe des von Ihnen kontrollierten Gebietes, steigt Ihr Mana-Vorrat an. Ein expansives Verhalten ist also unausweichlich, um im Kampf gegen feindliche Keeper oder Heldentrupps zu bestehen. Denn nur mit ausreichend Mana können Sie in DK 2 Zauber beschwören und und magische Wesen unterhalten.

Klassischer „Gummihand-Drag"

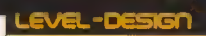
Während die Imps immer viel Zeit damit verbrachten, alle Wände des Dungeons als undurchdringliche Mauern zu befestigen, wird dies in DK 2 nicht mehr den gleichen Effekt haben. Es gibt nun mehrere Verstärkungslevels, die die fleißigen Helfer anlegen können, doch auch die höchste Befestigungsstufe bringt nicht mehr absolute Sicherheit. Die neueingeführten Zwergen-Charaktere sind nämlich in der Lage, in Zusammenarbeit mit den Imps auch die scheinbar undurchdringlichsten Bollwerke zu überwinden. Je nach Mauerdicke wird dies zwar mehr oder weniger Zeit in Anspruch nehmen, aber als Dungeon Keeper kann man sich nicht mehr in absolut sichere Bereiche zurückziehen. Außerdem verwittern Wände nun mit fortschreitender Spieldauer und werden brüchig, so daß man seine Imps ständig auf Trab halten muß, um alles in Schuß zu halten. Für Grabungsarbeiten muß der in Quadrate aufgeteilte Untergrund nicht mehr mit dem Cursor einzeln markiert werden. Per





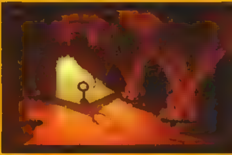
Das Rückgrat eines jeden erfolgreichen Dungeon Keepers sind die Imps. Diese fleißigen, anspruchslosen Wesen graben und befestigen Gänge und Räume oder schürfen in den Gold- und Edelsteinadern.

LEVEL-DESIGN





Alle Details wie die Streckbank erhalten in mehreren Entwürfen ihr endgültiges Aussehen. Unten sehen Sie die ganze Folterkammer als fertigen Entwurf.



Diese Farbskizze wurde erstellt, um die Lichtverhältnisse im Tempel festzulegen.



Diese Design-Skizze der Außenansicht einer Burg hat die Redaktion stutzig gemacht. Können in Dungeon Keeper 2 die Horden der Unterwelt auch auf der Erdoberfläche aktiv werden? Trotz mehrfacher Nachfragen bekamen wir von den Designern darauf noch keine endgültige Antwort, wir halten Sie aber auf dem laufenden.

klassischem „Gummiband-Drag", bekannt aus vielen Echtzeit-Strategiespielen, können Sie große Flächen auf einmal zur Grabung freigeben.

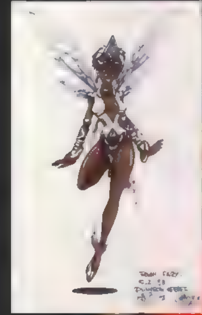
Renoviertes Einzel- und Multispiel

Schließlich bietet DK2 jetzt ganz zeitgemäß 20 hochauflösend gerenderte Cut-Scenes und über die Microsoft-Schnittstelle DirectPlay volle Multiplayer-Unterstützung via IPX- und TCP/IP-Protokoll sowie Modem- und serielle Verbindung. Auch den Einzelspieler-Modus wollen die Designer abwechslungsreicher gestalten. Es geht nicht mehr nur darum, in jedem Level der alleinige Herrscher zu sein und alle Gegenspieler aus dem Dungeon zu treiben, sondern damit werden richtige Aufgaben verknüpft sein. Beispielsweise müssen Sie in einer Mission einen Heldenspähtrupp abfangen, bevor er wieder an die Oberfläche gelangen kann, oder Sie müssen einige Ihrer Kreaturen, die gefangengenommen wurden, aus einem stark befestigten Gefängnis befreien. Gegraben, verprügelt und gedrillt wird mit Bullfrogs Dungeon Keeper 2 aber frühestens im November diesen Jahres. Bleibt zu hoffen, daß es dem zweiten Teil gelingt, die massiven Terminverschiebungen des Vorgängers vergessen zu machen. Wir halten Sie in jedem Fall auf dem laufenden.

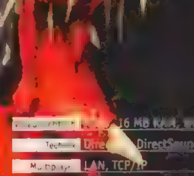
Christian Müller







Die Eiserne Jungfrau (siehe S. 32) erhält mit der leichtfüßigen und flugfähigen „Fairy" eine aparte Gegenspielerin.



[illegible]	16 MB RAM [illegible]		
Technik	Dire[illegible] DirectSound		
Multiplayer	LAN, TCP/IP	[illegible]	Deutsch
[illegible]	Bullfrog/Electronic Arts	[illegible]	November 1998

☒ Action ☐ [illegible] ☐ Strategie



PC
CD
ROM

Die ganze Welt f
5 Pf/min!



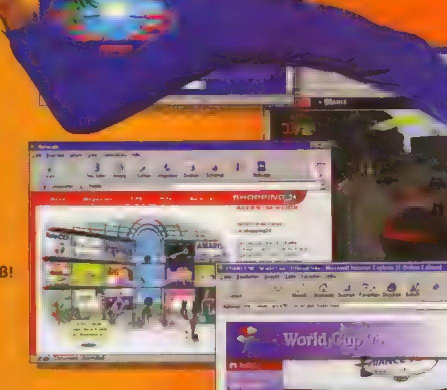
Sparen

[illegible] Bundesweite Einwahl zum Citytarif der Deutschen Telekom.



Leistung

Keine Datenstaus, keine Wartezeiten, mehr Speed – dank leistungsstarker Netzstruktur! Bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s! So macht Surfen mit T-Online richtig Spaß!





Komfort

Mit T-Online ist paralleles Surfen möglich – wechseln Sie einfach per Mausklick zwischen T-Online exklusiv, Internet und eMail. Einfach genial!

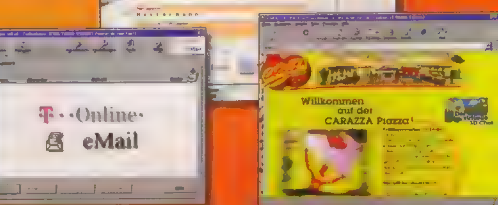


Vielfalt

T-Online inklusive Onlinebanking! Die moderne Art der Kontoführung. Rund um die Uhr, einfach von zu Hause aus und supergünstig!



Und per eMail versenden Sie elektronische Post weltweit – jetzt sogar mit mehreren Text-, Grafik oder Video-Dateien im Anhang!



Das klischeehafte Bild vom hirnlosen Ballerfreak, der eine Kartoffel nicht von einem Wagenheber unterscheiden kann, verblaßt. Während der E3 in Atlanta zeigte sich, daß die Hersteller immer wieder nach neuen Mitteln suchen, um das Actiongenre zu beleben – z. B. durch Rätselelemente, abgedrehte Ideen oder ausgefeilte Storylines. Fans dürfen sich dank modernster Technik (3D-Beschleuniger usw.) natürlich auch auf brillante Grafiken freuen.

BALLA-BALLA

Neue 3D-Shooter und Action-Adventures (lesen Sie dazu S. 28ff) mit aufwendigen, Voodoo²-beschleunigten Engines tauchten bei der E3 außergewöhnlich viele auf. Spürbar war ferner, daß immer mehr Strategieelemente in das Genre einfließen, wie dies bereits bei Uprising und Battlezone der Fall war. Aus der Abteilung Action haben wir fünf interessante Produkte herausgepickt, die wir ausführlicher vorstellen wollen.

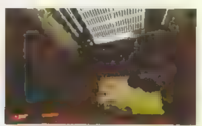


Du bist nicht allein: Computergesteuerte Soldaten unterstutzen den Spieler gegen die Prax-Armee. Wie auf dem Screenshot erkennbar ist, muß mancher während des Einsatzes sein digitales Leben lassen.

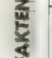
PRAX WAR

Der 3D-Shooter von Electronic Arts, der den Arbeitstitel Prax War trägt, erwies sich als äußerst vielversprechend. Der Spieler verkörpert einen Elitesoldaten, der im Jahr 2032 gegen die Privat-Armee eines korrupten Energiekonzerns antreten muß. Eine Besonderheit: Dem Helden stehen Untergebene zur Seite, so daß ein team-orientiertes Gameplay entsteht. Entwickler Rebel Boat Rocker hat eine eigene Grafik-Engine programmiert, die eine Art Polygonverwaltung besitzt und somit gleichzeitig sehr detailverliebt und schnell sein soll. Nähert sich der Spieler einem Objekt oder einem anderen Charakter, erhöht sich die Zahl der Polygone beträchtlich. Bei großen Distanzen spart sich das Programm eine Menge Grafikbausteine – das fällt nicht auf, erhöht aber die Performance. Entsprechend augenfällig sind die flüssigen Animationen. Beeindruckend war bei der Präsentation beispielsweise, daß gleichzeitig zum eigentlichen Spielgeschehen Jets im Tiefflug über das Szenario hinwegdonnern konnten, ohne daß die Engine in die Knie ging. Das sogenannte Advanced Radiosity (Lichtreflexionen) und das Realtime Character Lightning bescheren dem Spiel eine große Farbtiefe und realistische Schatteneffekte – unsere Screenshots sollten für sich sprechen. Die interaktive Umgebung mit Innen- und Außenszenarien setzt nicht allein auf knallharte Balleraktionen. So kann der Held in Wüstenbuggys, Jeeps oder Mechs einsteigen. Für einen Überraschungsangriff seilen sich die Mitglieder der Spezialeinheit auch schon mal aus der Luft ab.

Die Prax-War-Engine soll es möglich machen, daß die Grafik selbst bei der Darstellung vieler großer Objekte flüssig bleibt.



Die Kampfeinheit ist per Wüsten-Buggy zum Einsatzort gekommen und stürmt sofort das feindliche Gebäude.

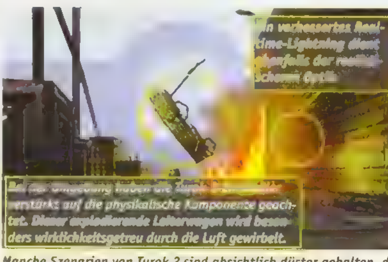


FAKTEN: PRAX WAR

- *Teamorientiertes Gameplay*
- *Neuartige 3D-Engine mit spezieller Polygonverwaltung*
- *Viele Fahrzeuge und Geräte benutzbar*
- *Erscheint im Herbst 1998*

TUROK 2

Düsterer und bedrohlicher soll der zweite Teil von Turok werden, an dem Iguana Entertainment noch eifrig feilt. Nachdem der muskel-



Manche Szenarien von Turok 2 sind absichtlich düster gehalten, damit beim Spieler mehr Atmosphäre aufkommt.

TUROK 2

FAKTEN
- Acht riesige, grafisch variantenreiche Levels mit neuer T2-3D-Engine
- Deutlich mehr Gegner als beim Vorgänger; neue KI
- Multiplayeroption
- Erscheint im September 1998

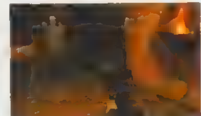

Ob diese Steinstatue plötzlich zum Leben erwachen kann?


Bei Turok 2 wurde die Zahl der Gegner deutlich erhöht.

bepackte Indianer Turok den Campaigner und seine Dino-Horden vom Angesicht der Lost World verbannt hat, wirft er den bedrohlichen Chronoszepter in einen Vulkan. Der Abenteurer hätte sich eine bessere Altlasten-Entsorgung ausdenken sollen. So kommt er vom Regen in die Traufe: Er weckt nämlich einen neuen Bösewicht, den Primagen. Mehr Rätsel, Fallen und Gegenstände und eine grössere Gegnerdichte (45 Typen) versprechen bei Turok 2 einerseits mehr Abwechslung und andererseits mehr Action-Potential. Kritik hatte der Vorgänger bekanntlich u. a. deswegen eingesteckt, weil der Spieler viel Zeit damit verbrachte, seinen Rambo-Winnetou durch die gigantischen Levels zu steuern, ohne daß eigentlich etwas passierte. Auch an einen Multiplayer-Modus (Teamplay, Deathmatch, Frag Tag) wurde diesmal gedacht. Wer möchte, kann sogar in die Haut eines Raptor-Dinos schlüpfen. Die verbesserte Engine, acht grafisch völlig unterschiedliche Levels, Real Time Lightning und fein texturierte Kreaturen sollen eine weitere Steigerung bei der Optik garantieren. Atmosphärefördernd seien der Soundtrack in Kinoqualität und etliche Details, verspricht Distributor Acclaim – so wird der Spieler geheimnisvolle Spuren auf dem Boden oder blutverschmierte Wände entdecken. Jeder Monstergattung hat Igunana ein eigenes KI-Muster spendiert, so daß Turoks Gegner wesentlich intelligenter, schneller und somit gefährlicher agieren.

KLINGON HONOR GUARD

Trekkies dürfen sich auf einen 3D-Shooter mit Star-Trek-Lizenz freuen. Bei The Next Generation: Klingon Honor Guard schwingt sich der Spieler zum Leibwächter des Klingonen-Anführers Gowron auf. Noch während einer Trainingseinheit mit Kurn, dem Bruder des wesentlich bekannteren Worf, greifen Attentäter das Regierungsgebäude an, und der Held schlittert in eine Verschwörung hinein. In der Folgezeit treibt sich der Bodyguard in sieben grafisch unterschiedlichen Umgebungen herum, darunter charakteristische Locations wie Raumstationen, Sternenkreuzer und Alien-Städte. Seine Aufgabe ist es, sich bis zum 20. und letzten Level zu kämpfen und herauszufinden, wer hinter den fiesen Meuchelmördern steckt. Neben vier bekannte Waffenarten (u. a. Disruptor, D'k-Tagh-Dolch) gibt es weitere sechs Tötungsinstrumente, die speziell für das Spiel designt wurden. Unter den 20 gegnerischen Charaktergattungen finden sich Andorianer, Kampfdroiden, Lethanier und natürlich böse gesinnte Klingonen. Die laut MicroProse „höchst anspruchsvolle Künstliche Intelligenz" erlaubt es Feinden, sich in Deckung zu werfen, Alarm zu schlagen, Verstärkung zu holen und sogar Teams zu bilden. Grafisch scheint das mit einer gänzlich neu erdachten Hintergrundstory ausgestattete Actionspiel zu einem Leckerbissen werden zu können. Die Verwendung der Unreal-Engine läßt zumindest einiges erwarten. Multiplayerfans kommen bei


Bei Klingon Honor Guard muß der Spieler logischerweise auch mal in einem Klingonen-Stützpunkt auf Patrouille gehen.

KLINGON HONOR GUARD

FAKTEN
- Verwendet die Unreal-Engine
- Ausgefeilte KI (geflohene Gegner holen z. B. Verstärkung)
- 20 Levels in typischer Star-Trek-Umgebung
- Erscheint im 4. Quartal 1998

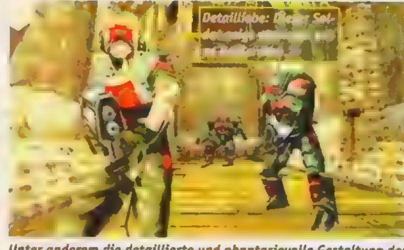
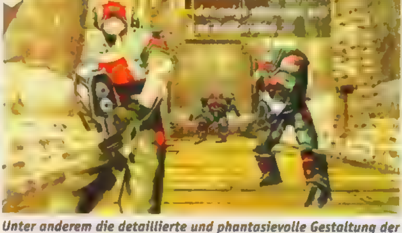

Beeindruckende Lichteffekte wie an dieser Festung verdankt Klingon Honor Guard der hyperaktuellen Unreal-Engine.


Mit dem Rücken zur Wand: Gleich drei Attentäter wollen dem Spieler an den Kragen. Unser Held muß sich mit einem D'k-Tagh-Dolch zur Wehr setzen, weil ihm der Fluchtweg versperrt ist.

Duellen über Modem, Netzwerk und Internet auf ihre Kosten.

REQUIEM

Um den Kampf zwischen Himmel und Hölle geht es bei Requiem: Wrath of Fallen. Der Spieler hat die Ehre, den auserwählten Engel Malachi in die Schlacht gegen die Dämonen der Finsternis zu führen. Zweieinhalb Jahre werkelte Entwickler Cyclone Studios an einer eigenen Engine, um demnächst eine aufwendige Grafik mit realistischen Schatten- und Echtzeit-Lichteffekten und Explosionen präsentieren zu können. Ihr besonderes Augenmerk haben die Macher auf die Charaktere gelenkt, die durch ein komplexes Skelettsystem besonders lebendig wirken sollen. Die 25 Kreaturengattungen können u. a. mit den Händen gestikulieren. Nach dem Prinzip „Erst denken, dann schießen" wimmelt es nur so von NSCs, mit denen sich der Spieler nach bester Adventure-Manier unterhalten kann, um das eine oder andere Geheimnis zu erfahren. Bei seiner Reise bewegt sich das göttliche Helferlein durch städtische Straßenschluchten, Kirchen, Hotels, U-Bahn-Systeme, Bars und zuletzt durch ein gigantisches Raumschiff. Malachi ist besonders deshalb sehr mächtig, weil er bis zu 17 Wunder wirken kann: Wie einst Jesus wandelt er über das Wasser oder heilt. Er kann seinen Geist vom Körper lösen und in Feinde schlüpfen. Letzteres ist z. B. sinnvoll, um unerkannt zu bleiben. Wie Moses ruft der Himmelsdiener der Computergeneration einen Heuschreckenschwarm, um gegen Feinde vorzugehen. Wenn's besonders eng wird, kann er die Zeit anhalten. Und daß Engel fliegen können, versteht sich eh, von selbst.

Unter anderem die detaillierte und phantasievolle Gestaltung der Charaktere könnte sich als Stärke von Requiem entpuppen.

FAKTEN

REQUIEM

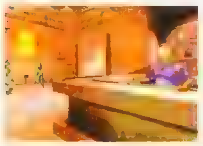
- *Biblische Hintergrundgeschichte*
- *Held kann göttliche Kräfte einsetzen*
- *Gespräche wie bei Adventures*
- *Erscheint Dezember 1998*



Wie frisch aus der Hölle importiert wirkt dieser bedrohliche Cyborg. Requiem bietet viele solcher furchterregender Gegner.



Heilende Hände: Der himmlische Held kann auch zaubern.



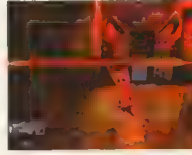
Mit vielen Nichtspielercharakteren kann man sich bei Requiem unterhalten. Dieser Barkeeper ist z. B. sehr redselig.

SPACEBUNNIES MUST DIE!

Weltraumhäschen müssen sterben! Der Titel dieses 3D-Actionspiels deutet bereits an, daß Entwickler Ripcord Games das Genre nicht ganz ernst nimmt. Entsprechend abgedreht ist das Geschehen: Bei Space Bunnies Must Die! schlüpft der Spieler in die Rolle der Rodeo-reitenden, ständig Müll labernden Restaurant-Bedienung Allison, die ihre Schwester Jocelyn aus den Fängen eines total



durchgeknallten Bösewichts retten muß. Im Verlauf dieses Abenteuers tritt die Heldin gar schröcklichen Monstern wie dem Hasen-Werbären Bunny Bear in den Pommel-Hintern und schlägt sich mit karottenvertilgenden Kampfkommandos herum. Die Jungs von Ripcord, die sich bereits mit Bad Mojo einen Namen gemacht haben, setzen weniger auf eine atemberaubende Grafik, sondern wollen mit Spielwitz überzeugen. Trotzdem versprüht die 3D-Action-Persiflage Space Bunnys optischen Charme und wirkt wie die Kulisse aus einem B-Movie der 50er Jahre. Vielversprechend: Unter anderem kann Allison Monster becircen, indem sie Gassenhauer wie „These Boots Are Made For Walking" trällert und mit ihren sexy Hüften wackelt. Davor sammelt sie möglichst viele Songs ein, weil nicht jedes Lied bei jeder Kreatur wirkt – die Geschmäcker sind halt verschieden. Befinden sich die Gegner erst einmal im ultimativen Abtanzrausch, lassen sie sich z. B. prima abknallen. Ansonsten steuert sich die Heldin ähnlich wie die gute, alte Lara. Entsprechend ist das Spiel mit diversen Rätseln gespickt.

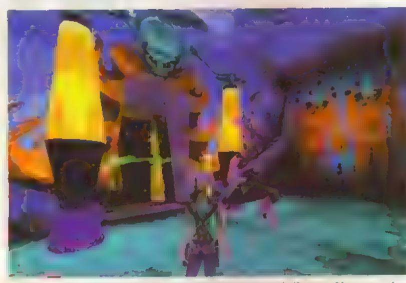


Oft erweist sich Allison als sportlich wie Lara Croft.

SPACEBUNNIES MUST DIE!

FAKTEN

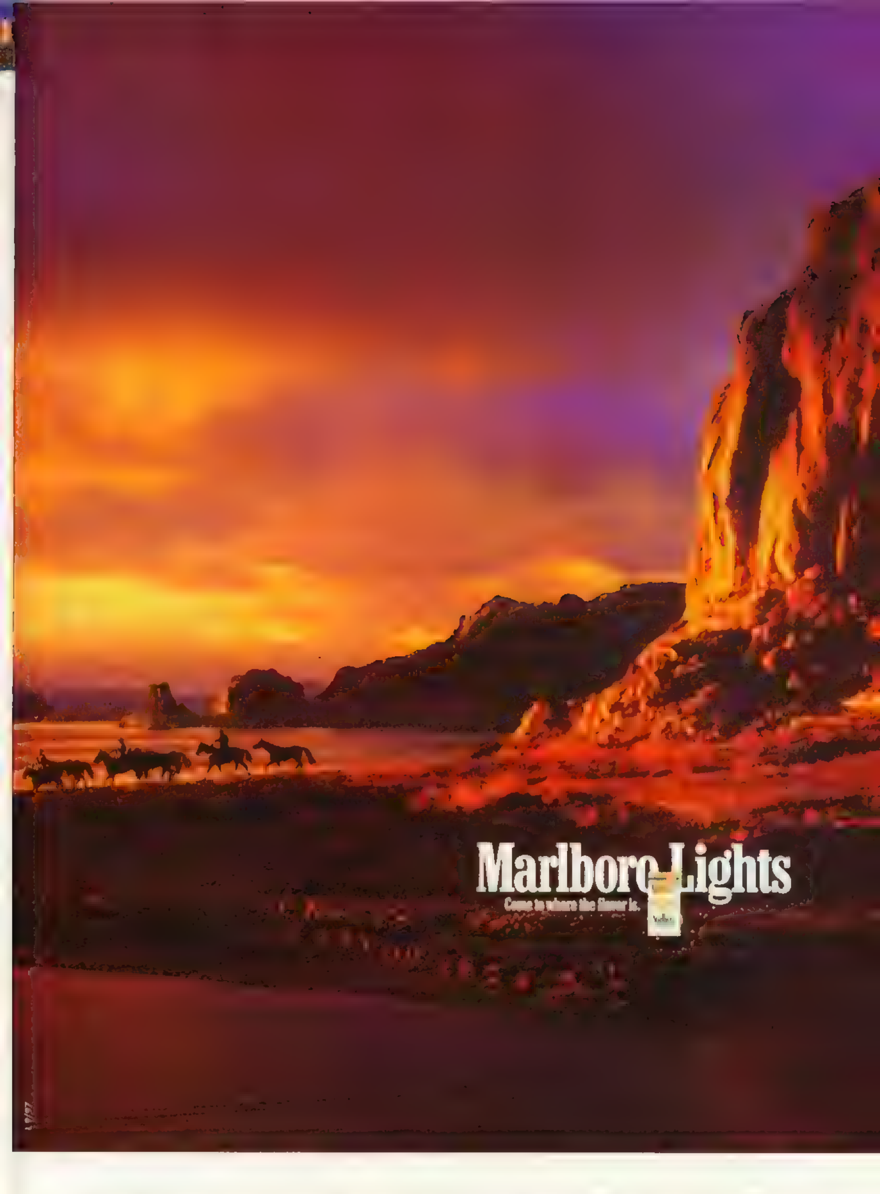
- 3D-Shooter-Persiflage im B-Movie-Stil
- Heldin kann Musik und Tanz als „Waffe" einsetzen
- Phantasievolle „Monster"
- Erscheint September 1998



Space Bunnies Must Die! ist eine Persiflage auf die 3D-Shooter. Anders ist dieser Killer-Hase auch kaum erklärbar.

ACTION

Titel	Publisher/Distributor	Erscheint
3D-Action		
Crime Killer	Interplay/Acclaim	August 1998
Daikatana	ION Storm/Eidos	3. QT 1998
Das Fünfte Element	Kalisto	August 1998
Descent 3	Interplay/Acclaim	4. QT 1998
Dodgem Arena	Project Two/Acclaim	Oktober 1998
Enemy Zero	Sega	Oktober 1998
Expendable	Rage Software	Dezember 1998
HalfLife	Sierra/Cendant	September 1998
Heretic 2	Activision	November 1998
Hired Guns	Devil's Thumb/Psygnosis	1. QT 1999
Inertia	Microsoft	1. QT 1999
Max Payne	3D Realms/GOD	1. QT 1999
MechWarrior 3	MicroProse	Juni 1998
Phoenix	Team 17/MicroProse	November 1998
Prax War	Rebel Boat Rocker/EA	Oktober 1998
Requiem	3DO/Ubi Soft	Dezember 1998
Sin	Activision	August 1998
Space Bunnies Must Die!	Take 2/Funsoft	September 1998
SpeedTribes	Nemicron/THQ	Oktober 1998
Star Trek: Klingon Honor Guard	MicroProse	4. QT 1998
Starship Troopers	MicroProse	Dezember 1998
StarSiege	Dynamix/Sierra/Cendant	September 1998
The House Of The Dead	Sega	August 1998
Turok 2	Iguana/Acclaim	September 1998
X-COM: Alliance	MicroProse	Juni 1998
Action		
Babylon 5	Sierra/Cendant	1. QT 1999
Centipede	Hasbro Interactive	Oktober 1998
Chopper Attack	Midway/GT Interactive	3. QT 1998
Darius Gaiden	Fujitsu	Juni 1998
Dead Reckoning	Piranha Interactive	3. QT 1998
Eliminator	Magenta Soft./Psygnosis	4. QT 1998
Hard Corps	Grolier/Ubi Soft	4. QT 1998
Heavy Gear 2	Activision	Oktober 1998
HEDZ	VIS/Hasbro Interactive	September 1998
Invasion	Microids	September 1998
L.A.P.D. 2100 AD	EA	Oktober 1998
Raiden II	Fujitsu	Dezember 1998
Recoil	Zipper Interactive/Virgin	August 1998
Space Girl	Titus Software	Juni 1998
Star Trek Klingon Academy	Interplay/Acclaim	4. QT 1998
Star Wars Rogue Squadron	LucasArts/Funsoft	3. QT 1998
StarCon	Accolade/EA	1. QT 1999
Stellar Mercenaries	Infogrames	3. QT 1998
V2000	Grolier/Ubi Soft	3. QT 1998
Viper	Ocean/Infogrames	November 1998
Zeitgeist	Fujitsu	Dezember 1998
Action/Strategie		
Chaos	Ubi Soft	Dezember 1998
Delta Force	NovaLogic/EA	3. QT 1998
Final Countdown	Pyramid/Impact Interact.	4. QT 1998
Giants	Interplay/Acclaim	4. QT 1998
Hostile Waters	Rage Software	4. QT 1998
Machines	Acclaim	November 1998
Navy Seals	Sierra/Cendant	Dezember 1998
Rainbow Six	Red Storm Entertainment	Dezember 1998
Return Fire 2	MGM Interactive	3. QT 1998
Stratosphere	Ripcord/Funsoft	Juli 1998
Tartan Army	Red Lemon/Eidos	1. QT 1999
Tellurian Defense	Psygnosis	4. QT 1998
The Unholy War	Crystal Dynamics	August 1998
Uprising II	3DO/Ubi Soft	Dezember 1998
Urban Assault	Terratools/Microsoft	September 1998
Wargasm	DID	4. QT 1998
X	Egosoft/Funsoft	September 1998
Beat 'em Up		
Arena	SCI/Funsoft	1. QT 1999
Fatal Fury 3	Fujitsu	Juni 1998
Samurai Shodown 2	Fujitsu	Dezember 1998
Street Fighter Alpha	Capcom	Juli 1998
Street Fighter Alpha 2	Capcom	Dezember 1998
WCW Nitro	Inland Productions/THQ	4. QT 1998
Zero Divide	Fujitsu	Dezember 1998


Marlboro Lights

HELDEN IN 3D

Dreidimensionale Revolution im Klassiker-Genre: Flachbrüstige 2D-Helden wurden in Atlanta endgültig zu Grabe getragen. Der moderne Abenteurer puzzelt sich durch komplexe 3D-Welten, besteht aus Polygonen und entstammt immer öfter dem weiblichen Geschlecht. Titel wie Grim Fandango beweisen: Die neue Räumlichkeit muß nicht zwangsläufig Puzzlearmut bedeuten. Fließende Übergänge und Anleihen aus den „Nachbar"-Genres Rollenspiel und 3D-Action sind längst nicht mehr zufällig, sondern gewollt.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Nach sechs Jahren Sendepause kehrt er tatsächlich mit einem vollwertigen Abenteuer auf die Monitore zurück: LucasArts hat Indiana Jones, den berühmten Archäologen und Filmhelden, wiederbelebt. Schauen Sie dem altgedienten Recken doch einmal ins Artwork-Gesicht! Tatsächlich scheint Indy jünger geworden zu sein, auch wenn noch unverkennbare Harrison Ford-Merkmale sein Gesicht zieren. Kein geringerer als Drehbuchautor Hal Barwood, der den Schlapphut-Träger bereits 1992 nach Atlantis schickte, entwickelte das Storyboard für die „Höllenmaschine", das Dr. Jones im Jahr 1947 zunächst nach Babylon führt, wo er sich auf die Suche nach den Ruinen des sagenumwobenen Turmes begibt. Der Grund dafür ist – wie immer – ernsthafter Natur: Indys alte Freundin Sophia Hapgood, mittlerweile zur CIA-Chefin aufgestiegen, hat herausgefunden, daß die Russen offenbar einer geheimnisvollen Maschine auf der Spur sind. Gelingt es ihnen, die Teile für dieses Gerät zusammenzufügen, soll sich angeblich ein Weltentor öffnen, welches ungeheure Macht verleiht. Nicht eben erstrebenswert in Zeiten des kalten Krieges! Die Suche nach den Bauteilen führt Indy wie gewohnt um die halbe Welt, diesmal unter anderem in das Hochgebirge Kazachstans und in den Süden Mexikos.

Indy in Bestform

Wie es sich für ein Indy-Adventure gehört, sind zahlreiche mechanische Puzzles, Denksportaufgaben und Kämpfe zu überstehen, diesmal versetzt LucasArts seinen Helden aber zeitgemäß in eine komplette 3D-Welt. Als Polygon-Peitschenschwinger gilt es zusätzlich einige Actionsequenzen zu überstehen, die Schlauchboottour durch einen Wildwasserfluß, eine wilde Hetzjagd im Jeep und die legendäre Achterbahnfahrt in der Minenlore lassen mehr denn je Filmfeeling aufkommen. Bei Kämpfen muß sich Indy nicht nur auf seine Fäuste und die Peitsche verlassen, ein ganzes Waffenarsenal erleichtert die Arbeit, außerdem erlangt er durch einige magische Gegenstände sogar kurzfristig Zauberkräfte. Bei allen Aktionen sehen Sie Mr. Jones aus der 3rd Person-Perspektive, eine automatische Kamera sorgt ähnlich wie bei Tomb Raider stets für den richtigen Überblick. The

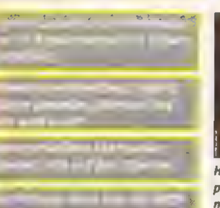


Realistische Wasseranimationen und tolle Farbeffekte, aber noch häufig harte Übergänge – dennoch deutet die Grafik-Engine bereits in dieser frühen Phase ihr Potential an.



Wo Indy auch auftaucht – die Russen sind schon da! Wie soll er es in Teotihaucan (Mexiko) gleich mit drei Schergen, angeführt von Gennadi Volodnikov (Mitte), aufnehmen? Da hilft nur die Flucht mit dem Jeep!







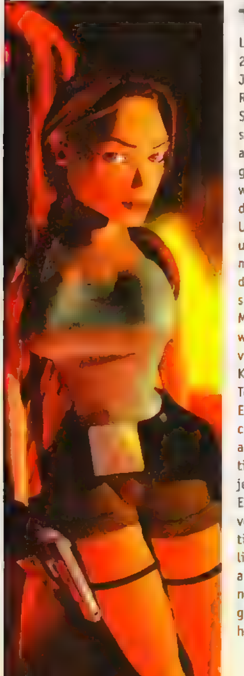
Herr Jones inspiziert einen Tempeleingang. The Infernal Machine führt Sie unter anderem durch etliche Dungeons und Höhlen.

FAKTEN

INDIANA JONES

- Das dritte Indy-Abenteuer nach „Indiana Jones und der letzte Kreuzug" (1989), „Indiana Jones and the Fate of Atlantis" (1992) – vergessen Sie die „Desktop Adventures" (1996)!
- Erstmals in 3D, 3D-Beschleuniger erforderlich
- Komplette Bewegungspalette für Peitschen, Laufen, Kriechen, Schwimmen, Klettern, Hangeln und Kämpfen
- Zahlreiche Multiplayer-Optionen
- Erscheint im Dezember 1998

Infernal Machine verspricht durch die Verwendung einer verbesserten Jedi Knight-Engine opulente Optik, die allerdings Besitzern von 3D-Karten vorbehalten bleibt. An Multiplayer-Optionen hat man bei LucasArts ebenfalls gedacht: Indy soll mit eigenen Mehrspieler-Szenarios für alle denkbaren Spielvariationen ausstaffiert werden. Gerücht am Rande: Anscheinend steht auch einem Kino-Comeback des Archäologen nichts mehr im Weg. Hochstwahrscheinlich mit einem jüngeren Schauspieler sollen in diesem Sommer gleich zwei Indy-Streifen im Doppelpack abgedreht werden – die Storyboards von Fate Of Atlantis und Infernal Machine könnten dann als Drehbücher fungieren.



TOMB RAIDER 3

Letztes Jahr feierte Tomb Raider 2 auf der E3 Premiere, in diesem Jahr fiel der Vorhang für Tomb Raider 3. Am grundsätzlichen Spielprinzip wurde von Core Design natürlich nichts geändert, aufgrund des Erfolges der Vorgänger war das auch kaum zu erwarten. Die neuen Abenteuer der Lara Croft – so der offizielle Untertitel – führen Sie erneut um den halben Globus, diesmal machen Sie unter anderem in den Wüsten Nevadas und auf südpazifischen Inseln Station. Miss Croft bekam von ihren Entwicklern mehrere neue Outfits verpaßt, die traditionellen Khaki-Shorts und das lindgrüne Top blieben aber unangetastet. Einige neue Fahrzeuge versprechen abenteuerliche Rides, außerdem wurde an den Animationen der Amazone gefeilt, die jetzt noch graziler wirken sollen. Ein Hochgeschwindigkeitsspurt verhilft Lara in brenzligen Situationen zur Flucht. Optisch brillierte Tomb Raider 3 zumindest auf den ersten Blick nicht, technische Verbesserungen waren eigentlich erst bei näherem Hinsehen zu erkennen. So sorgt jetzt ein neues Reflexionssystem für eine realistischere Darstellung von Transparenzen und Raumausleuchtungen. Die gesamte Tomb Raider-Welt wirkt etwas farbenfroher, Wettereffekte wie Regen und Schnee sollen eine dichtere Atmosphäre erzeugen. Positiv: Während des Probelaufs des ersten spielbaren Levels waren keinerlei Clipping-Fehler mehr zu erkennen, auch die unterschiedlichen Angriffstaktiken der Lara-Gegner versprachen noch mehr Abwechslung. Leider müssen sich alle Fans von Frau Croft aber wohl noch bis Dezember gedulden, bis dahin werden wir Sie aber auf dem laufenden halten.



... Rauch zum Einsatz. ... lich mehr Texturen.


FAKTEN

TOMB RAIDER 3

- Leicht verbesserte Grafik-Engine
- Wettereffekte
- Neue und überarbeitete Lara-Animationen
- Alle Levels sind frei anwahlbar
- Erscheint im 4. QT 1998

OUTCAST

Sie sind Cutter Slade, der Kommandeur einer Elite-Infanterieeinheit, und Sie sind auf sich allein gestellt. Wissenschaftler haben die Existenz von parallelen Universen nachgewiesen und bereits eine erste Expedition auf den Planeten Adelpha geschickt. Doch dort wurde die Gesandtschaft von merkwürdigen Kreaturen attackiert, und durch die Explosion einer Drohne entstand ein schwarzes Loch, eine Art Verbindungsweg zwischen den Welten. Als Cutter Slade sollen Sie auf Adelpha nun feststellen, ob dadurch eine Bedrohung für die gesamte Menschheit besteht. Dort werden Sie bemerken, daß insgesamt gleich sechs verschiedene Welten durch Gateways miteinander verbunden sind – viel zu entdecken für einen einzelnen Helden! I-Motion, bereits durch die „Alone In The Dark"-Serie bekannt, setzte für Outcast auf eine revolutionäre Grafik-Engine, die Voxel-Hintergründe mit Polygoncharakteren und -objekten kombiniert und dabei tatsächlich gänzlich auf eine 3D-Beschleunigung verzichten kann. Dennoch wird durch die 16 Bit-Farbpalette, butterweiche Animationen, ruckelfreies Scrolling, Bump-Mapping und fantastische Transparenz- und Lichteffekte ein optischer Eindruck erzielt, wie er bisher nur Besitzern einer 3Dfx-Karte bekannt war.



Trotz der relativ weiten und nicht durch Nebel kaschierten Ausblicke und detaillierten Hintergründe läuft Outcast ab einem P200 völlig ruckelfrei.

Atmosphäre pur

Die ereignis- und abwechlungsreiche Story konfrontiert Sie mit etwa 30 handlungstragenden Figuren, die sich vor allem durch ein beinahe menschliches Verhalten auszeichnen. Verantwortlich dafür ist die GAIA-Engine (Game's Artificial Intelligence with Agents), die die Outcast-Bewohner auf bestimte Stimulationen realistisch reagieren läßt. Folgt Cutter z. B. einer Anweisung nicht, so wird er zunächst noch mehrfach dazu aufgefordert, bevor ein positiver Charakter Verstimmung zeigt. Wächter und sogar Tiere reagieren nicht nur auf ihr Blickfeld, sondern können auch hören und riechen und verhalten sich entsprechend. Kommt es einmal zum Kampf, stehen Cutter insgesamt 8 Waffen zur Auswahl, die alle auch noch bis zu dreimal upgegradet werden und dann mitunter riesige Krater in die Landschaft reißen können. Die besondere Spielatmosphäre bescherte Outcast auf jeden Fall die Daseinsberechtigung als wirkliches Messe-Highlight, nicht zuletzt getragen auch vom opulenten Musical-Soundtrack, der vom Moskauer Sinfonieorchester eingespielt wurde.



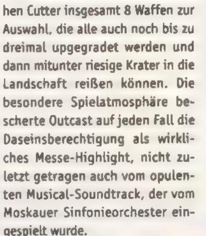
Cutter unter Beschuß! Bei Outcast können Sie durch ein entsprechendes Timing vielen Gefechten aus dem Weg gehen.



Deutlich sind hier die weichen Kantenverläufe zu beobachten. Die erhobene Waffe wird von diesem Bauer mit Recht als Bedrohung gewertet.



Natürlich vermag Cutter Slade auch zu tauchen. Beachten Sie den Schattenwurf auf dem Grund des Sees und die aufsteigenden Luftblasen.

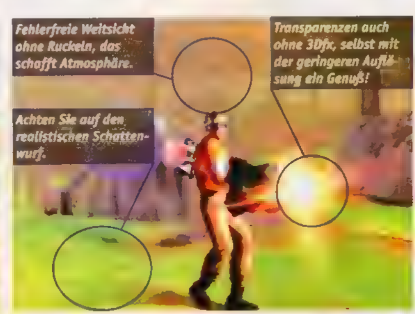




OUTCAST

- Tomb Raider-ähnliche Automatikkamera
- Kombinierte Voxel- und Polygon-Grafik-Engine benötigt keinen 3D-Support
- Bemerkenswerte KI der Computergegner
- 56-minütiger Soundtrack, ca. 52.000 Animationsframes
- Erscheint im 3. QT 1998





MESSIAH

Wenn ein Programmierer in der Branche für neue Ideen steht, dann sicherlich David Perry von Shiny Entertainment, das haben nicht erst Earthworm Jim und MDK bewiesen. Mit Messiah hat sich der kalifornische Sonnyboy nun selbst übertroffen. Kaum ein anderes Messehighlight strotzt so vor Innovationen. Das beginnt schon bei der Hauptfigur: Sie schlüpfen in die Rolle des Engelchens Bob, der von seinem Boß beauftragt wird, auf der Erde aufzuräumen. Prostituierte, Gangster und Cops bestimmen dort das Bild, und „Aufräumen" nimmt Bob sechs riesige Levels lang durchaus wörtlich. Doch wie soll die kleine, wehrlose Putte gegen eine Übermacht von rund 20 unterschiedlichen Fieslingen ankommen? Die Lösung ist einfach und genial: Das kecke Engelchen kann jederzeit die Identität eines Gegners annehmen, indem es einfach in die Figur „hineinschlüpft" und dann alle Eigenschaften des neuen Charakters annimmt.



Dieser Cop wird durch das Feuer verbrannt. Jetzt bleiben Bob noch rund fünf Sekunden, um sich aus dem sterbenden Charakter zu verkrümeln.

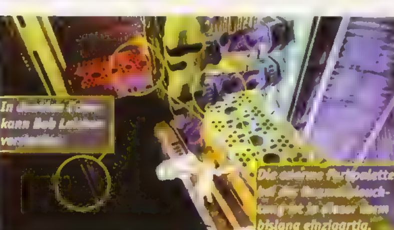


Solch riesige Gegnerscharen sind nur dank der neuartigen Technologie ruckelfrei darzustellen.

Zu brillant, um wahr zu sein?

Diese werden mit bis zu 7.000 Polygonen so detailliert dargestellt, daß erstmals ein komplettes Körpermodell samt Skelett, Muskeln und sogar der Haut für die Animationen berechnet wird; Gegner können sich also die Beine brechen, erblinden oder die Schulter auskugeln. Damit die 3D-Engine nicht in die Knie geht, nutzt Perry ein selbstentwickeltes Tool zur Tesselation. Das heißt, daß alle Polygoncharakter in Echtzeit auf bis zu 70 Polygone heruntergerechnet werden. Die einzigartige Engine paßt sich der vorhandenen Hardware-Ausstattung an und versucht, die maximal machbare Polygonanzahl darzustellen – jeder Rechner arbeitet mit 100% Leistung. Müssen Polygone für eine flüssige Darstellung abgezogen werden, versucht die Engine zunächst, weit entfernte oder unsichtbare Polygone zu reduzieren, also etwa die Rückentexturen eines Gegners. Was wie Fiktion klingt, funktioniert tatsächlich und ermöglicht nicht nur ganze Heerscharen von Gegnern auf dem Bildschirm, sondern auch eine ungetrübte Fernsicht in riesigen Räumen. Dank des exzellent ausgeklügelten Gameplays und der intelligent handelnden Messiah-Bevölkerung steht Ihnen aber nicht nur technisch ein einzigartiges Spielerlebnis bevor.

„Wir haben das Gameplay für Messiah völlig offen konstruiert. Alles, was Du machen willst, solltest Du auch tun können."





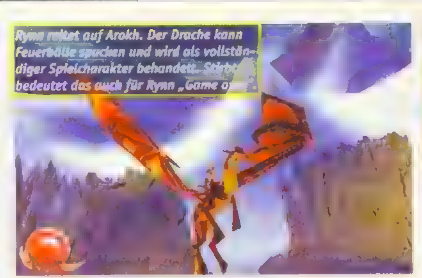
MESSIAH

FAKTEN

- *Sechs Levels*
- *20 unterschiedliche Charaktere*
- *Gameplay-Mix aus Puzzle- und Kampfelementen*
- *RT-DAT Technologie (Real Time Deformation and Tessellation)*
- *Düsterer Rocksoundtrack von Fear Factory*
- *Erscheint im 4. QT 1998*

DRAKAN

Konkurrenz erwächst Lara Croft durch die Kriegerbraut Rynn, deren Heimatdorf von rätselhaften Wesen verwustet wurde. Die Welt von Drakan droht im Caos des Bosen zu versinken, und Rynn begibt sich zusammen mit dem uralten Drachen Arokh auf die Suche nach dem sagenhaften Schwert der Macht, dessen magische Kraft die letzte Rettung zu bedeuten scheint. Mit dem Fantasy-Epos von Surreal Software präsentiert Psygnosis ein Action-Adventure, das nicht nur durch seine epische Story beeindruckt, sondern ebenso durch abwechslungsreiches Gameplay und eine State-of-the-art-Technik überzeugt. Heldin Rynn steht Miss Croft sowohl in Sachen Attraktivität als auch in puncto Bewegungstalent in nichts nach und besitzt bei letzterem sogar einen entscheidenden Vorteil: Auf dem Rücken von Arokh kann die Amazone auch fliegen und sich der zahlreichen Gegner mit Hilfe von Feuerballen erwehren. Neben der sauberen 3D-Engine überzeugte beim Probespiel vor allem die eingängige Steuerung, die selbst komplizierte und perfekt animierte Kampfmanöver leicht erlernbar macht. Schon jetzt scheint klar, daß Drakan im Winter unbestritten zu den Tophits zählen dürfte.


Rynn reitet auf Arokh. Der Drache kann Feuerbälle spucken und wird als vollständiger Spielcharakter behandelt. Stirbt … bedeutet das auch für Rynn „Game o…


Rostbraune Haare, eine gute Figur, schwer bewaffnet und leicht geschürzt – na, das ist doch... richtig, Kriegerin Rynn aus Drakan, dem neuen Action-Adventure-Hit von Psygnosis!



- *Fantasy-Setting um das Schwert der Macht*
- *Rund 50 Waffen und Zaubersprüche*
- *Etwa 30 Charaktere und 100 Gegner in fünf Spielwelten*
- *Multiplayer-Optionen für acht Spieler über LAN und TCP/IP*
- *Erscheint im Januar 1999*

ADVENTURES

Titel	Publisher/Distributor	Genre	Erscheint
2000 Leagues	Southpeak Interactive	Action-Adventure	Oktober 1998
Abe's Exodus	GT Interactive	Action-Adventure	Oktober 1998
Alien Resurrection	Fox Interactive	Action-Adventure	3. QT 1998
Alien versus Predator	Fox Interactive	Action-Adventure	4. QT 1998
Amen: The Awakening	Cavedog/GT Interactive	Action-Adventure	Juni 1998
ARA NGC 6397	H+a	Action-Adventure	September 1998
Ashgan	Grolier/Ubi Soft	Action-Adventure	3. QT 1998
Blade	Gremlin	Action-Adventure	4. QT 1998
D. Jump	Ubi Soft	Action-Adventure	März 1999
Dark Side Of The Moon	Southpeak Interactive	Action-Adventure	September 1998
Dark Vengeance	GT Interactive	Action-Adventure	4. QT 1998
Dead Unity	Aramat Productions/THQ	Action-Adventure	Oktober 1998
Drakan	Surreal Software/Psygnosis	Action-Adventure	Januar 1998
Heavy Metal Fakk 2	Ritual Entertainment/GOD	Action-Adventure	Oktober 1998
Hype – The Time Quest	Ubi Soft	Action-Adventure	1. QT 1999
Indiana J. And The Infernal Machine.	LucasArts/Funsoft	Action-Adventure	Dezember 1998
Iron John Hawk	Capcom	Action-Adventure	Dezember 1998
Jurassic Park: Trespasser	Dreamworks/EA	Action-Adventure	Oktober 1998
Kingpin	Interplay/Acclaim	Action-Adventure	1. QT 1999
Lander	Psygnosis	Action-Adventure	4. QT 1998
Messiah	Shiny/Acclaim	Action-Adventure	4. QT 1998
Nocturne	Terminal Reality/GOD	Action-Adventure	Oktober 1998
O.D.T.	Psygnosis	Action-Adventure	4. QT 1998
Omikron: The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos Inter.	Action-Adventure	4. QT 1998
Outcast	Infogrames	Action-Adventure	3. QT 1998
Prince Of Persia 3D	RedOrb/MicroProse	Action-Adventure	Februar 1999
RedJack: Revenge Of The..	CyberFlix/THQ	Action-Adventure	August 1998
Shadow Man	Acclaim	Action-Adventure	Dezember 1998
Star Trek Secret Of Vulcan Fury	Interplay/Acclaim	Action-Adventure	4. QT 1998
The Abyss	Soundsource Interactive	Action Adventure	Dezember 1998
The Dark Project	Looking Glass/Eidos Interactive	Action-Adventure	4. QT 1998
The Real Neverending Story	Discreet Monsters	Action-Adventure	4. QT 1998
Tomb Raider III	Core Design/Eidos Interactive	Action-Adventure	4. QT 1998
Tonic Trouble	Ubi Soft	Action-Adventure	Dezember 1998
Urban Chaos	Mucky Foot/Eidos	Action-Adventure	4. QT 1998
Aironauts	Infogrames	Adventure	1. QT 1999
Blackstone Chronicles	Mindscape	Adventure	November 1998
Dark Secrets Of Africa	New Generation/Selling Points	Adventure	November 1998
Der Ring	Arxel Tribe/Cryo	Adventure	September 1998
Gabriel Knight 3	Sierra/Cendant	Adventure	3. QT 1998
Gadget – Past As Future	Cryo	Adventure	Juni 1998
Grim Fandango	LucasArts/Funsoft	Adventure	3. QT 1998
Hopkins FBI	MP Productions/Cryo	Adventure	Juni 1998
King's Quest 8	Sierra/Cendant	Adventure	4. QT 1998
Monkey Hero	Take 2	Adventure	Oktober 1998
Montezuma's Return	Take 2	Adventure	September 1998
Morpheus	Piranha Interactive	Adventure	3. QT 1998
Nicolai In Outer Space	H+a	Adventure	Oktober 1998
Nightlong	Team 17/MicroProse	Adventure	Dezember 1998
Putt-Putt Enters The Race	Humongous	Adventure	1. QT 1999
The Blackstone Cronicles	Mindscape	Adventure	Dezember 1998
Wet Attack	New Generation/CDV	Adventure	November 1998
Quest For Glory 5: Dragon Fire	Sierra/Cendant	Adventure	September 1998





X·COM

MACHT-KÄMPFE

Wer glaubte, das Echtzeit-Strategie-Genre hätte seinen Höhepunkt bereits überschritten, mußte sich auf der diesjährigen E3 eines Besseren belehren lassen: Microsoft, Westwood und LucasArts führten mit ihren aktuellen Projekten eindrucksvoll vor Augen, daß das Ende der Fahnenstange noch lange nicht erreicht ist – neben den zu erwartenden Fortschritten bei KI und Grafik warten Age of Empires II, C&C Tiberian Sun und Force Commander mit allerlei netten Überraschungen auf, die der Gattung auf lange Sicht völlig neue Welten erschließen könnten...





Die Bruderschaft von NOD operiert neuerdings auch unterirdisch. Mit Hilfe des respekteinflößenden Tunnel-Tanks können Sie mächtige Stollen bis in feindliches Gebiet vorantreiben.



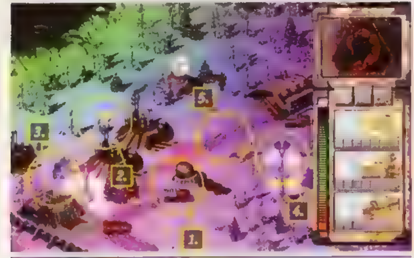
Dank der neu entwickelten MegaVoxel-Engine wirken Terrain und Units nun viel plastischer.

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

Bereits in der Sonderbeilage zu PC Action 5/98 berichteten wir ausführlich über Westwoods Command & Conquer-Sequel Tiberian Sun, und über diesen Erkenntnisstand hinaus war auf der E3 nur wenig Neues zu diesem Titel zu erfahren. Tiberian Sun bildet die direkte Fortsetzung des ersten Teils von C&C (Der Tiberiumkonflikt) und hat ebenfalls den Krieg zwischen GDI und der Bruderschaft von NOD zum Thema. Der lange für tot gehaltene Kane erscheint plötzlich wieder auf der Bildfläche und facht den Konflikt von neuem an. Wie Total Annihilation weist Tiberian Sun ein vorgerendertes dreidimensionales Terrain mit zahlreichen interaktiven Elementen auf: So dürfen Sie Brücken in die Luft jagen, Meteoriteneinschläge hinterlassen Krater in der Landschaft, und Militäreinheiten verursachen Risse in den Eisdecken zugefrorener Flüsse. Eine neu entwickelte, auf der Voxeltechnologie basierende Grafik-Engine verleiht der Landschaft und den Units ein deutlich plastischeres Aussehen; fast hat es den Anschein, als würden die Einheiten aus Polygonen bestehen – dies ist jedoch nicht der Fall. Obwohl Westwood Tiberian Sun ursprünglich einen wesentlich futuristischeren Look verpassen wollte, hat man sich letztendlich dazu entschlossen, den ursprünglichen Stil der Serie beizubehalten, und konzentrierte sich auf das Design neuer Einheiten (z. B. Mechs, Hovercrafts) und Gebäude, auf die Implementierung innovativer Terrain-Features und Lichteffekte sowie auf eine bessere Ausbalancierung des Gameplays. Die Einheiten selbst können sich in Tiberian Sun weiterentwickeln; haben sie sich in der Schlacht bewährt, erreichen sie irgendwann den Status von Veteranen, die sich schneller bewegen können und über eine größere Schlagkraft verfügen. Darüber hinaus erwerben sie ein paar spezielle Fähig-

C&C in neuem Licht

Für C&C Tiberian Sun entwickelte Westwood eine komplett neue Engine, die von der sogenannten MegaVoxel-Technologie Gebrauch macht. Dies ermöglicht nicht nur farbige Lichteffekte bei der Terraindarstellung, sondern läßt auch die Einheiten wesentlich plastischer erscheinen (1) als die flachen Bitmaps, die man aus dem ersten Teil noch in Erinnerung hat. Realistisch anmutendes Feuer (2), halbtransparente Raucheffekte (3) und Lichthöfe (4) sorgen weiterhin für eine möglichst dichte Atmosphäre. Beachten Sie auch, daß schwere Fahrzeuge im Schnee deutliche Spuren hinterlassen (5).





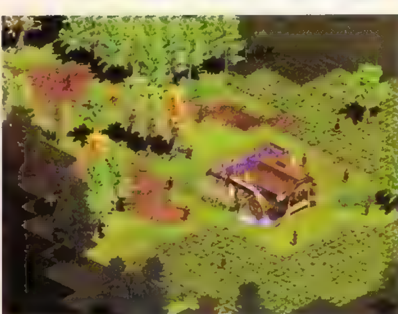
C&C Tiberian Sun

- *Schließt die an Story von C&C 1 an*
- *Komplett neue Engine mit MegaVoxel-Technologie*
- *Ausgefeiltere KI als im Vorgänger*
- *Erscheint im Winter 1998*

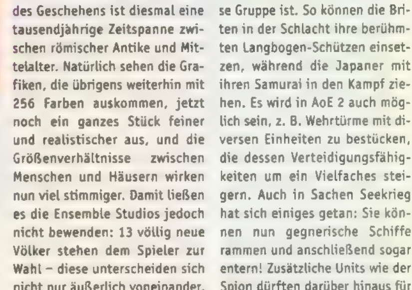
keiten, die ihre Überlebenschancen steigern – versucht beispielsweise ein Panzer, einen Infanterie-Veteranen zu überrollen, wird letzterer die Beine in die Hand nehmen, um ihm auszuweichen. In einigen Missionen wird der Spieler die Wahl haben, mit welchen Units er in die Schlacht ziehen will. Außerdem kommt es zu Begegnungen mit neutralen Söldnern, die sich manchmal als Verstärkung anheuern lassen. Wie auch der Vorgänger wird C&C Tiberian Sun über umfangreiche Multiplayer-Features (bis zu acht Spieler über LAN oder Internet) verfügen – den Release des Programms dürfen wir gegen Ende des Jahres erwarten.

Age of Empires II: The Age of Kings

Als im vergangenen Jahr unter dem Microsoft-Label Age of Empires erschien, kannte die Euphorie keine Grenzen – viele Echtzeit-Strategie-Freaks hielten dieses Programm für eines der perfektesten seiner Art – um so erstaunlicher ist es, was sich die Designer der Ensemble Studios für den zweiten Teil so alles haben einfallen lassen. The Age of Kings ist weit mehr als eine aufgepeppte Neuauflage des Vorgängers: Historischer Schauplatz



Die Ressourcengewinnung durch Ackerbau, Holz- und Erzgewinnung hat in Age of Empire 2 noch stärkere Bedeutung als bisher.

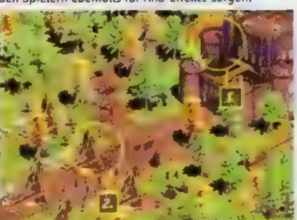


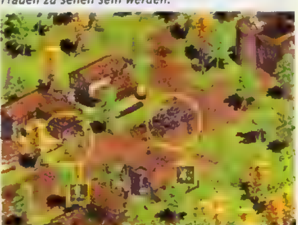
des Geschehens ist diesmal eine tausendjährige Zeitspanne zwischen römischer Antike und Mittelalter. Natürlich sehen die Grafiken, die übrigens weiterhin mit 256 Farben auskommen, jetzt noch ein ganzes Stück feiner und realistischer aus, und die Größenverhältnisse zwischen Menschen und Häusern wirken nun viel stimmiger. Damit ließen es die Ensemble Studios jedoch nicht bewenden: 13 völlig neue Völker stehen dem Spieler zur Wahl – diese unterscheiden sich nicht nur äußerlich voneinander, sondern weisen auch jeweils eine ganz spezifische „Super-Einheit" auf, die charakteristisch für diese Gruppe ist. So können die Briten in der Schlacht ihre berühmten Langbogen-Schützen einsetzen, während die Japaner mit ihren Samurai in den Kampf ziehen. Es wird in AoE 2 auch möglich sein, z. B. Wehrtürme mit diversen Einheiten zu bestücken, die dessen Verteidigungsfähigkeiten um ein Vielfaches steigern. Auch in Sachen Seekrieg hat sich einiges getan: Sie können nun gegnerische Schiffe rammen und anschließend sogar entern! Zusätzliche Units wie der Spion dürften darüber hinaus für ganz neue Spielerfahrungen sorgen: So erscheint Ihnen letzterer als recht dunkle Gestalt,

Neue Zeiten, neue Einheiten

Gegenüber Teil 1 wird das Terrain in AoE II viel detaillierter und natürlicher wirken: Die Vegetation ist dichter, und der Boden verfügt über feinere Farbabstufungen. Das Voranschreiten ins Mittelalter bringt neue Gebäude wie Ritterburgen (1) mit sich, die diesmal viel stärker die unterschiedlichen Baustile der einzelnen Völker widerspiegeln. Spektakuläre Einheiten wie diese gigantischen Belagerungsmaschinen (2) dürften bei den Spielern ebenfalls für Aha-Effekte sorgen.

In Age of Empires 2 sind die Größenverhältnisse zwischen den Gebäuden, Menschen und Tieren viel stimmiger als im Vorgänger (3). Verwirklicht wurde außerdem der Wunsch vieler AoE-Spieler, mit mehreren Einheiten militärische Formationen bilden zu können (4), die mit wenigen Mausklicks gruppiert werden können. Wem die ausschließlich männliche Bevölkerung in Age of Empires sauer aufstieß, der wird sich darüber freuen, daß im Nachfolger auch Frauen zu sehen sein werden.





während Ihr Gegner ihn als einen seiner Bauern wahrnimmt. Bei der ohnehin schon vergleichsweise guten Künstlichen Intelligenz versprechen die Entwickler weitere Verbesserungen, die mit neuen Handlungs-Optionen einhergehen: Einheiten werden auf Mausklick Formationen bilden können, Wache stehen, patrouillieren und über mehrere Aggressionsstufen verfügen. Größere Bedeutung wird in Age of Empires 2 der wirtschaftliche Aspekt des Spiels bekommen: Statt Gold steht nun Eisenerz als abbaubarer Rohstoff zur Verfügung. In den Besitz des begehrten Edelmetalls hingegen kommt man in Zukunft nur, indem man Handel mit anderen Gütern betreibt. Nicht einmal das Benutzer-Interface bleibt ganz von Änderungen verschont – es bietet ein überarbeitetes Waypoint-System und erlaubt die Festlegung von Produktionsreihenfolgen und eigenen Hotkeys. Bis Age of Empires II erscheint, werden noch einige Monate vergehen – vor dem Frühjahr 1999 ist nicht mit einem Release zu rechnen. Bis dahin will Microsoft die Fans mit einer Add-on-CD zu Age of Empires bei Laune halten, die den Aufstieg des alten Rom zum Thema hat. Obwohl dort am eigentlichen Spielprinzip von Age of Empires nur wenig geändert wird, weist die Zusatzdisk ein paar interessante Features auf: Neben vier neuen Völkern werden auch erstmals Kamele ihre Aufwartung machen. Deren Gegenwart wirkt sich negativ auf berittene Streitkräfte aus, denn Pferde scheinen die Höckertiere nicht sonderlich zu mögen...





Wer sich im ersten Teil von Age of Empires daran störte, daß sich Gebäude und Einheiten der verschiedenen Völker zu sehr ähnelten, wird im zweiten Teil die deutlich gewachsene Vielfalt an Baustilen begrüßen.

STAR WARS: FORCE COMMANDER



Erstmals wagt sich nun auch LucasArts mit einem Programm aus dem Star Wars-Universum in den Echtzeit-Strategie-Bereich vor. Die epische Hintergrundstory von Force Commander umspannt die gesamte Star Wars-Trilogie von der Zerstörung des Planeten Alderaan (aus Star Wars: A New Hope) bis zum großen Showdown von Return of the Jedi. In Force Commander können Sie sich sowohl auf der Seite der Rebellen-Allianz als auch auf der des Imperiums durch eine Reihe von missionsartigen, landbasierten „Kapiteln" kämpfen, von denen jedes an einem anderen Schauplatz angesiedelt ist – Sie bewegen sich dabei auf vertrautem Star Wars-Terrain und agieren u. a. in der kargen Wüstenlandschaft von Tatooine und auf dem Eisplaneten Hoth. Mehr als 100 verschiedene Einheiten inklusive AT-ATs, AT-STs, TIE-Bomber, Snowspeeder und Sturmtruppen stehen für die Kriegsführung bereit. Eine enorm wichtige Rolle kommt dem Ressourcenmanagement zu, mit dem Sie sich die materielle Grundlage für Ihre Rüstungsaktivitäten schaffen. Laut LucasArts-Product Manager Tom Byron soll Force Commander die modernste 3D-Beschleuniger-Technologie bis zum letzten ausreizen, um eine möglichst realistische Darstellung der Star Wars-Locations zu gewährleisten. Eine frei schwebende Kamera ermöglicht es dem Spieler darüber hinaus, die Perspektive ganz nach seinen Wünschen einzustellen. Freunde von Multiplayer-Sessions sollen bei Force Commander ebenfalls nicht zu kurz kommen: Möglich sind Head-to-Head-Partien über Modem, 8-Spieler-Matches im LAN und Internet-Sitzungen für bis zu vier Teilnehmer. Force Commander soll noch im Winter dieses Jahres auf den Markt kommen.

FAKTEN: AGE OF EMPIRES 2

- *Deckt die Periode von der römischen Antike bis zum Mittelalter ab*
- *13 neue Völker, zahlreiche neue Optionen*
- *Überarbeitete Grafik*
- *Erscheint im Frühjahr 1999*

FAKTEN: FORCE COMMANDER

- *Story umspannt gesamte Star Wars-Trilogie*
- *Verwendung bekannter Star Wars-Locations und -Einheiten*
- *Ausnutzung moderner 3D-Beschleuniger-Technologie*
- *Erscheint im Winter 1998*

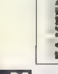


Bei den Force Commander-Cutscenes können wir uns auf ein filmreifes Spektakel gefaßt machen.

KAMPF AUF HOTH

Nicht zuletzt am Aufbau des Interfaces (1) ist zu erkennen, daß sich auch LucasArts bei Force Commander an dem von C&C gesetzten Standard orientiert. Für das typische Star Wars-Feeling dürften hauptsächlich die bekannten Einheiten sorgen: Sie sehen hier, wie AT-ATs (2) und TIE-Bomber (3) des Imperiums auf Hoth eine Rebellen-Basis angreifen.

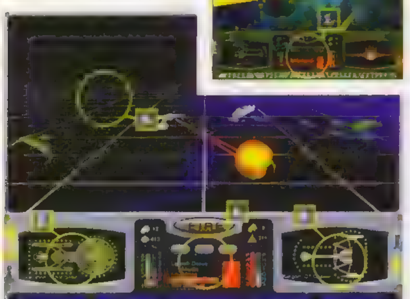




STARFLEET COMMAND

Auch die Star-Trek-Saga findet sich demnächst im Echtzeitstrategie-Universum wieder. Der Spieler verkörpert bei Starfleet Commander einen Frischling, der erstmals die Geschicke einer Flotte leitet. Gespielt werden dürfen unterschiedliche Parteien, darunter selbstverständlich die Föderation, die Klingonen und die Romulaner. Außerdem wird es neue Rassen geben. Der Wohnzimmer-Captain steuert bis zu drei Schiffe, wobei jedes einen eigenen Offizier, spezielle Waffen und Fähigkeiten besitzt. Es gibt über 50 für den Schiffsbau manipulierbare Rümpfe, Dutzende von Planetensystemen, kosmische Nebel und Asteroidenfelder. Der Spieler versucht, eine Laufbahn als Commander zu bewältigen, kreiert eigene Missionen oder darf „historische" Szenarien nachzocken.

Bei den Gefechten hat jede Rasse ein charakteristisches Interface. Entsprechend fremdartig wirkt das bei den Klingonen (1).



Die Echtzeitgefechte bei Starfleet Command werden per Mausklicks ausgeführt. Wichtige Bestandteile des Benutzer-Interfaces sind die Statusanzeige für die eigenen Schiffe (2), die Anzeige für feindliche Schiffe (3), die Feuerleitzentrale (4) und der Kampfscreen (5).

BLACK & WHITE



Peter Molyneux (Lionhead), geistiger Vater von Populous, Powermonger und Magic Carpet, arbeitet an einem neuen Spiel namens Black & White. Während der E3 wurden erste Details bekannt, die wieder auf ein revolutionäres Produkt des Kult-Gamedesigners hindeuten. Black & White läuft in Echtzeit ab. Aufgabe ist es, sich als Gott eines Volkes gegen andere Rassen zu bewähren. Dazu müssen die eigenen Bewohner möglichst geschickt geführt werden. Die digitalen Lebewesen sind zunächst einmal dumm. Der Clou: Man kann ihnen aber ähnlich wie bei Creatures Wissen vermitteln – die eigenen Schützlinge sind also lernfähig. Je nach dem Verhalten des Spielers werden sich Landschaftsterrain und Bewohner auf völlig unterschiedliche Art entwickeln – es entsteht eine jeweils einzigartige Phantasiewelt. So sei es z.B. kein Problem, Schafe entweder zu Wollelieferanten oder riesigen Kampfmonstern heranzuzüchten. Ein anderes Beispiel zum Thema KI: „Du kannst den Bewohnern einen Ball geben", erklärt Molyneux. „Wenn man sie auf bestimmte Art und Weise trainiert, braucht man sich nicht zu wundern, wenn sie plötzlich eine Fußball-Liga gründen." Jedes Objekt im Spiel sei manipulierbar, Bäume eingeschlossen. Ein Interface im üblichen Sinn werde es nicht geben. Alles, was der Spieler hat, ist eine Hand. Über die vorgesehene Multiplayeroption wird es möglich sein, Welten verschiedener Spieler zusammenzubringen, so daß ein Black & White-Universum entsteht.

FAKTEN: STARFLEET COMMAND

- *Echtzeitstrategie im Star-Trek-Universum*
- *Historische Missionen zum Nachspielen*
- *Erscheint im 4. Quartal 1998*



ECHTZEITSTRATEGIE

Titel	Publisher/Distributor	Erscheint
Age Of Empires 2	Ensemble Studios/Microsoft	4. QT 1998
Age Of Emp.Exp. P.	Ensemble Studios/Microsoft	3. QT 1998
Black & White	Lionhead/EA	November 1998
C&C: Op. Tib. Sun	Westwood Studios/Virgin	Oktober 1998
Conflict Of Nations	Sega	November 1998
Constructor 2	Acclaim	1. QT 1999
Cromagnon	Illusion Machines/Virgin	August 1998
Dark Reign 2	Activision	1. QT 1999
Dominant Species	Red Storm Entertainment	Dezember 1998
Dune 2000	Westwood Studios/Virgin	Juli 1998
Dungeon Keeper II	Bullfrog/EA	Dezember 1998
Echelon	Arena Games/Midas	Juni 1998
Extreme Tactics	Piranha Interactive	August 1998
Extreme Warfare	RedOrb MicroProse	September 1998
Force Commander	LucasArts/Funsoft	November 1998
Global Domination	Psygnosis	4. QT 1998
Guardians: Agents of Justice	MicroProse	Oktober 1998
Krieg Der Welten	GT Interactive	3. QT 1998
Mana	Mythos Games/Virgin	September 1998
Mayday	JoWood/Bomico	3. QT 1998
Myth 2 – Soulblighter	Bungie/Eidos	September 1998
Olympus: War Of The Gods	Soundsource Interactive	Dezember 1998
Populous 3	Bullfrog/EA	Oktober 1998
Riverworld	Cryo	Juli 1998
SAGA – Rage Of The Vikings	Cryo	Oktober 1998
Sentinel Returns	Hookstone/Psygnosis	3. QT 1998
Shadowpact	Murder Of Crows/Blue Byte	Oktober 1998
Small Soldiers	Dreamworks/Hasbro Inter.	Oktober 1998
StarCraft Expansion Pack	Blizzard/Cendant	August 1998
Star Trek: Starfleet Command	Interplay/Acclaim	4. Quartal 1998
Tanktics	DMA Design/Gremlin	Juni 1998
Terra Victus	Take 2	September 1998
The Tribes	JoWood/Bomico	3. QT 1998
Total Annihilation 2	Cavedog/GT Interactive	1. QT 1999
Total Annihil.: Battle Tactics	Cavedog/GT Interactive	Juli 1998
Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT Interactive	Dezember 1998
Wargamer	Empire	November 1998
Wargames Defcon 1	MGM Interactive	August 1998
Wartorn	Eyst/Impact Interactive	Juni 1998
Warzone 2100	Pumpkin Studios/Eidos Int.	3. QT 1998

KITT GEBEN

Das Rennspiel-Genre wurde in den letzten Jahren von den Themen Formel 1 und Rally Racing dominiert. In Atlanta wurde klar, daß in Kürze Motorrad-Simulationen ein Wörtchen bei der Vergabe des Genre-Throns mitzureden haben werden. Weitere Trends für Rennspiel-Fans: Ohne Beschleuniger-Karte dürfte sich zukünftig nur noch wenig am Monitor bewegen, und die Unterstützung eines Force Feedback-Lenkrads ist in den angekündigten Spielen schon fast Standard.

Motocross Madness: Spektakuläre Stunt-Wettbewerbe in riesigen Stadien und wilde Rennen durch die Pampa.

Oben sehen Sie den Track-Editor, der problemlos für Strecken-Nachschub sorgt.

MOTOCROSS MADNESS

Inzwischen in breiter Front auf der E3-Messe etabliert hat sich Microsoft. Zwei Jahre nach dem Debüt in Los Angeles verblüffte die breite Spielepalette der Amerikaner in diesem Jahr auch mit dem actiongeladenen Fun-Rennspiel Motocross Madness. Highlights des Spiels sind die komplett neue Direct3D-Grafik-Engine und ein zweigeteiltes Physikmodell. Das Entwicklerteam Rainbow Studios läßt Sie nämlich Motorrad und Fahrer getrennt steuern. Auf der einen Seite haben Sie Kontrolle über Gas, Bremse und Lenkung der Maschine, auf der anderen kann die Sitzposition und damit der Schwerpunkt des Fahrers verlagert werden. Mit ein bißchen Übung haben Sie dadurch eine viel bessere Kontrolle. Die wird auch nötig sein, denn neben Rennwettbewerben steht MCM ganz im Zeichen spektakulärer Stunt- und Geschicklichkeits-Veranstaltungen, die man aus TV-Sportkanälen kennt. Hier geht es nicht um Bestzeiten, sondern um die akkurate Ausführung von 16 halsbrecherischen Stuntfiguren. Neben der vollen Einbindung in Microsofts Internet-Spielgemeinschaft „Gaming Zone" hat MCM aber noch eine weitere Besonderheit in petto, einen Track-Editor. Damit können Sie sich immer wieder neue Kurse mit Rampen, Sandhaufen oder anderen Hindernissen zusammenbauen und in die 3D-Engine einbinden.

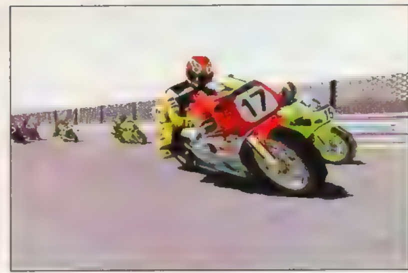
FAKTEN: MOTOCROSS MADNESS

- 16 Stunts und Sprünge
- 30 Strecken und Kurse
- Track-Editor zur Erstellung eigener Kurse
- Physikalisches Fahr- und Bewegungsmodel
- Renn- und Stuntwettbewerbe in Stadien und auf freiem Feld
- Erscheint im August 1998



NEED FOR SPEED 3

Nach dem wenig erklecklichen Need for Speed 2 protzte Electronic Arts mit dem ohrenbetäubenden Motorengebrüll des dritten Teils. Unsere Fahreindrücke während der Messetage bestätigten eindrucksvoll, daß man aus den Gameplay-Problemen des Vorgängers gelernt hat. Alle Wagen lassen sich nun wesentlich feinfühliger und realistischer steuern, und vor allem die Grafik-Engine hat einen deutlichen Schritt nach vorne gemacht. Warten Sie ab, bis Sie den Effekt der sich in Metallic-Lackierungen spiegelnden Landschaft selbst gesehen haben und mit der Zunge schnalzen. Natürlich gibt es auch wieder einige neue Supersportwagen auszuprobieren, u. a. den bulligen GT-Serie-Mercedes CLK GTR, die neue Corvette CS und den Ferrari 550 Maranello. Die überarbeitete KI der Polizeistreifen und anderen Fahrer reagiert jetzt noch besser auf das eigene Fahrverhalten und bringt einen manchmal ganz schön ins Schwitzen. NFS 3 sollte damit wieder an die Spielspaßqualitäten seiner Erstausgabe anknüpfen können.



Die schweren 500ccm-Maschinen gelten als die Königsklasse des Motorrad-Rennsports. Virgins Speed-Sim besitzt sogar die Lizenz der offiziellen Weltmeisterschafts-Saison mit allen Fahrern und Strecken.

FAKTEN: NEED FOR SPEED 3

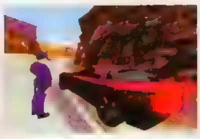
- *Neue Supersportwagen*
- *16 Bit-Grafik-Engine*
- *Wechselndes Wetter, Tag- und Nachtfahrten*
- *Acht Rundkurse mit Abkürzungen und Ausweichstrecken*
- *Trainingsmodus mit einstellbarem Geisterfahrer*
- *Erscheint im Oktober 1998*



Anhand von Original-Daten haben die Designer sowohl alle Rennmaschinen (Ducati, Honda, Suzuki, Kawasaki, Yamaha) als auch alle Strecken nachgebildet und in den Meisterschafts-Modus eingebunden.



Superrealistisch wurden die virtuellen Cockpits umgesetzt. Erstmals sind dadurch die funktionierenden Instrumente auch brauchbar.





Wo gehobelt wird, fallen Späne. So manchem Burnout macht die Polizei ein schnelles Ende.



Gummidampf: Ein Countach wird mit quietschenden Bremsen vom Polizeiwagen gestoppt.

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Virgin und die Bleifuß-Entwickler Milestone setzen in diesem Jahr ebenfalls nur auf zwei Räder. Für das neue Motorrad-Rennspiel sicherten sie sich die Lizenz der Superbike World Chamionship, der Königsdisziplin des Motorradrennsports. Um einen optimalen Grad an Realismus zu erreichen, haben sich die Programmierer an den originalen technischen Spezifikationen der Rennmaschinen orientiert, Unmengen von Daten und Studien über Fahrphysik, Motorradtypen und Rennstrecken ausgewertet und in Physik- wie Grafik-Engine verarbeitet.

Aus der Ich-Perspektive: Im Auspuff des Vordermanns stecken.

So wurde zum Beispiel jede Kurve und jede Bodenwelle der realen Kurse in der 3D-Strecke nachempfunden.

Zu fahren gibt es die Superbikes fast aller weltbekannten Motorradhersteller wie Ducati, Honda, Suzuki, Kawasaki oder Yamaha. Zusätzlich zu Trainings- und Time-Trial-Optionen können Sie dank des Championship-Modus mit bis zu dreißig Fahrern um die Weltmeisterschaft kämpfen.

FAKTEN: SUPERBIKE WORLD CHAMP.

- *Superbike-Lizenz der WM-Saison 96/97*
- *12 Original-Strecken*
- *3Dfx-Unterstützung*
- *Trainings-, Time-Trial und Meisterschafts-Modus!*
- *Erscheint im September 1998*



SR2s Grafik-Engine bietet dank D3D mehr Features als der Vorgänger, z. B. echte Staubfontänen.



Neu in den Rennverlauf integriert sind Wettereffekte wie Wasserpfützen und Schneeverwehungen.

RENNSPIELE UND -SIMULATIONEN

Titel	Publisher/Distributor	Genre	Erscheint
F1 Racing Simulation 2	Ubi Soft	Rennsimulation	November 1998
Grand Prix 500cc	Ascaron/Funsoft	Rennsimulation	Juli 1998
Grand Prix Legends	Papyrus/Cendant	Rennsimulation	Juli 1998
Nascar Racing 3	Papyrus/Cendant	Rennsimulation	Dezember 1998
Sport Car	Virgin	Rennsimulation	4. QT 1998
4x4 Mud Monsters	Edge Of Reality/GoD	Rennspiel	Oktober 1998
Aftershock	Rage Software	Rennspiel	1. QT 1999
Baja 1000 Racing	RedOrb/MicroProse	Rennspiel	Dezember 1998
Buggy	Gremlin	Rennspiel	Juli 1998
Circuit Breakers	Mindscape	Rennspiel	August 1998
Colin McRae Rally	Codemasters	Rennspiel	September 1998
Extreme-G 2	Acclaim	Rennspiel	Dezember 1998
Formula1 98	Visual Sciences/Psygnosis	Rennspiel	4. QT 1998
International Rally Championship 99	Europress/THQ	Rennspiel	September 1998
Johnny Herberts Grand Prix	Reality/Midas	Rennspiel	Juni 1998
LEGO Racers	Lego Games	Rennspiel	Juni 1998
Moto Racer 2	Delphine Software/EA	Rennspiel	Oktober 1998
Motocross Madness	Microsoft	Rennspiel	August 1998
Need for Speed III	EA	Rennspiel	Oktober 1998
Newman/Haas Racing	Studio 33/Psygnosis	Rennspiel	3. QT 1998
Off Road Challenge	Midway/GT Interactive	Rennspiel	3. QT 1998
Powerslide	GT Interactive	Rennspiel	4. QT 1998
Replay	GT Interactive	Rennspiel	4. QT 1998
Re-Volt	Acclaim	Rennspiel	November 1998
Rush 2 Extreme Racing	Midway/GT Interactive	Rennspiel	3. QT 1998
S.C.A.R.S.	Ubi Soft	Rennspiel	Oktober 1998
S.G.P.	Team 17/MicroProse	Rennspiel	1. QT 1999
SBK Superbike World Championship	Milestone/Virgin	Rennspiel	September 1998
Sega Rally Championship 2	Sega	Rennspiel	Dezember 1998
Sonic R	Sega	Rennspiel	Dezember 1998
Speed Busters	Ubi Soft	Rennspiel	Oktober 1998
Speedboat Attack	H+a	Rennspiel	September 1998
Test Drive 5	Accolade/EA	Rennspiel	Oktober 1998
Test Drive Off Road 2	Accolade/EA	Rennspiel	Oktober 1998
Thrust Twist ´N´ Turn	Take 2	Rennspiel	Oktober 1998
V-Rally 98 Arcade Championship Edition	Infogrames	Rennspiel	Dezember 1998
Carmageddon 2	SCI/Funsoft	Rennspiel/Action	4. QT 1998
Dethcarz	Beam Softw./Bomico	Rennspiel/Action	Oktober 1998
Interstate ´82	Activision	Rennspiel/Action	November 1998
Redline	Accolade/EA	Rennspiel/Action	November 1998
Tank Racer	Grolier/Ubi Soft	Rennspiel/Action	4. QT 1998

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2

Die japanische Spiele-Schmiede hat die vielen Fans erhört und bastelt am Nachfolger ihres fast schon legendären Sega Rally. Fast zwei Jahre danach ist natürlich die 3D-Engine von Grund auf renoviert worden. Mit Direct3D-Unterstützung werden Sie nun durch plötzliche Wetterumschwünge überrascht, die eine deutliche Auswirkung auf das Fahrverhalten haben werden. Beginnt es beispielsweise zu regnen, beginnen sich Pfützen zu bilden, die, wenn Sie den Kurs erneut umrunden, immer größer und tiefer werden. In der kalten Jahreszeit ist sogar mit Schneeverwehungen zu rechnen. Zu spüren bekommen das die Fahrer auch an einem Force Feedback-Lenkrad, das im Herbst angeboten wird. (siehe Seite 56). Für ganz harte PC-Piloten befindet sich unter den Spiel-Modi jetzt sogar ein 10 „Jahre“ andauernder Saison-Modus. Pro Jahr stehen sieben Rallyestrecken zur Verfügung, die von Wüstenlandschaften über eine grüne, gemäßigte Zone bis hin zu nordischen Schneegebieten führen. Gehobelt werden darf in sechs Rallye-Fahrzeugen, u. a. einem Corolla, Stratos und Impreza. In der Werkstatt dürfen Sie unter der virtuellen Hebebühne zahlreiches Feintuning an den Rennern vornehmen. Für lang anhaltenden Spielspaß sorgt zudem die volle Multiplayer-Unterstützung via LAN, TCP/IP und Splitscreen.



Neben den bekannten Toyota Celica und Lancia Delta sind in SR2 vier weitere Rally-Renner dabei, u. a. ein Corolla und Stratos. Außerdem werden die ab Herbst verfügbaren FF-Lenkräder unterstützt.

FAKTEN: SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2

- Sechs verschiedene Rally-Boliden
- Sieben Kurse mit Chamionship- und Saison-Modus
- Direct3D- und Force Feedback-Unterstützung
- Multiplayer-Optionen via LAN, TCP/IP und Splitscreen
- Erscheint im Dezember 1998


SHADOWS OF THE EMPIRE
funsoft-online

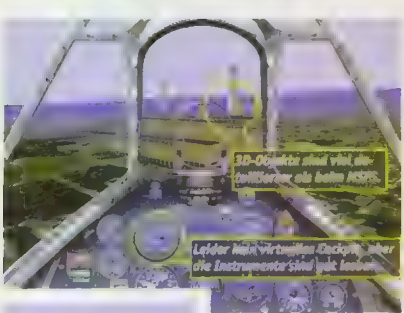




Durch eine immens hohe Polygonrate wirken die Maschinen in Janes Fighter Legends superrealistisch. Die typischen Polygon-Ecken sind kaum mehr zu sehen.

LUFTIKUSSE

Nach den historischen Simulationen vor dem Hintergund des Ersten Weltkriegs wird in diesem Jahr die Zeit 1940-1945 zum vorherrschenden Thema im Genre. Zweiter Trend: Mit der nächsten Generation der Grafikbeschleuniger treiben auch die Entwickler von Flugsimualtionen die grafische Darstellungsqualität ihrer Produkte in immer neue Höhen.



Mit Spannung wird in Fliegerkreisen die Umsetzung der MS Flugsimulator-Modelle in ein „echtes" Computerspiel erwartet. Schon am oberen Screenshots ist zu erkennen, daß besonders an der Objektdarstellung der 3D-Engine gearbeitet wurde.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Wer im MS Flightsimulator bislang die Funktion eines Feuerknopfs vergebens gesucht hat, wurde am Microsoft-Stand jetzt fündig. Der Combat Flight Simulator ist im Grunde eine auf der Basis des „Zivilisten" fußende historische Luftkriegssimulation und verfügt damit über bekanntermaßen äußerst realistische Flugmodelle. Neben der Force Feedback- und Direct3D-Unterstützung fällt ein KI-System ins Auge, das durch die tatsächlichen Sichtlinien der Piloten beeinflußt wird. Im virtuellen Cockpit gibt es in zwei Kampagnen über 70 Missionen zu absolvieren, die allerdings scriptgesteuert sind und sich nur durch die Unterscheidung von einfachen und schweren Folgemissionen verzweigen.

Dafür besitzt der CSF die gleichen Erweiterungs-Schnittstellen wie der MSFS, d. h. Sie können dessen Szenarien und Flugzeuge importieren. Witziger Nebeneffekt: Erstmals dürfen Sie so mit einer Propellermaschine des Zweiten Weltkriegs eine Boing 747 vom Himmel holen.

FIGHTER LEGENDS: EUROPE 1944

Eines der Glanzstücke unter den Flugsimulationen feierte am Stand der Janes-Division von Electronic Arts seine Weltpremiere. Mit Fighter Legends erleben Sie im letzten Jahr des Zweiten Weltkriegs entweder auf Seiten der Allierten oder der Achsenmächte die erbitterten Luftkämpfe und den Verlauf der Ardennenoffensive nach.

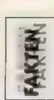
In dem erfolgsgesteuerten Kampagnen-System kann in die virtuellen Cockpits der sieben besten Kampfflugzeuge geklettert werden. Dabei sollen zahlreiche Übungs-Missionen und zuschaltbare Flughilfen auch Neueinstei-



FAKTEN

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

- *Basiert auf den bekannt realistischen Flugmodell-Routinen des MS Flugsimulators*
- *Mehr als 70 Missionen in 2 Kampagnen*
- *KI-Engine auf der Basis von Sichtlinien*
- *Erscheint im September 1998*



FIGHTER LEGENDS

FAKTEN

- *Sieben Kampfflugzeuge mit virtuellen Cockpits*
- *Ausgefeiltes Schadensmodell*
- *Verzweigte Kampagne auf Seiten der Allierten oder der Achsenmächte*
- *Erscheint im Oktober 1998*



Fighter Legends bietet für alle Maschinen original nachgebildete und voll funktionsfähige Cockpits. Besonders in dieser hohen Auflösung ein Novum.



Dank der leistungsfähigen 3D-Engine kann Fighter Legends das angwandte Schadensmodell auch realistisch nachbilden. Beachten Sie hier die Einschußlöcher an den Tragflächen.

gern das Genre schmackhaft machen. Die von Grund auf neu programmierte Grafik-Engine zeichnet verblüffend realistische und besonders detaillierte Bilder über den originalgetreu nachgebauten Frontlinien der Deutsch-Französischen Grenze. Dank der Unterstützung der neusten 3D-Grafik-Technologien (Multi-Texturing und AGP) erreicht Fighter Legends besonders hohe Polygonfüllraten und Texturmengen. Besinders gut sichtbar wird das Ergebnis bei hohen Zoomstufen und der Darstellung des ausgeklügelten Schadensmodells.

EUROPEAN AIR WAR

MicroProse will neben dem Falcon 4.0 auch an die Erfolge der früheren historischen Simulationen anknüpfen und zeigte die ersten Technologie-Demos von European Air War. Der Nachfolger von 1942: The Pacific Air War bietet dank 3D-Beschleunigung eine hochauflösende Grafik-Darstellung mit 32.000 Farben und voll funktionsfähige virtuelle Cockpits. Bis zur Veröffentlichung Ende diesen Jahres wollen die Designer 20 verschiedene Flugzeuge implementiert haben, die Sie in drei Kampagnen der Zeit 1940-1944 einsetzen können. Die Missionen lassen den Spieler neben Patrouillen- und Abfangeinsätzen auch Angriffe auf V1-Abschußrampen oder bewegliche Ziele wie schwerbewaffnete Zugtransporte fliegen.



Messe-Trend: Microprose' Nachfolger von Pacific Air War im D3D-Outfit.

EUROPEAN AIR WAR

FAKTEN

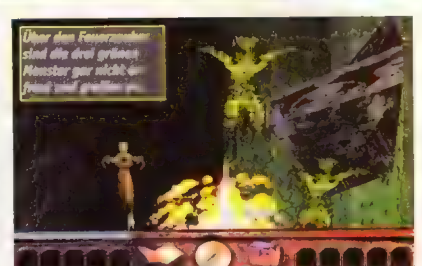
- *Drei dynamische Kampagnen*
- *Direct3D-Unterstützung*
- *US Air Force, Royal Air Force, Luftwaffe*
- *Erscheint im Dezember 1998*

FLUGSIMULATIONEN

Titel	Publisher/Distributor	Erscheint	Genre
101st Airborne	Empire	Flugsimulation	3. QT 1998
Apache Havoc	Empire	Flugsimulation	4. QT 1998
Apollo 18	Project Two/Acclaim	Flugsimulation	Juni 1998
European Air War	**MicroProse**	**Flugsimulation**	**Dezember 1998**
F-16 Aggressor	Virtek/Virgin	Flugsimulation	September 1998
F-16 Viper	NovaLogic/EA	Flugsimulation	3. QT 1998
F22 Red Sea Operations	DID/Infogrames	Flugsimulation	Oktober 1998
F22 Total Air War Mission-CD	DID/Infogrames	Flugsimulation	September 1998
Falcon 4.0	**MicroProse**	**Flugsimulation**	**Dezember 1998**
Fighter Duel 2.0	Infogrames	Flugsimulation	November 1998
Fighter Legends: Europe 1944	**Jane's Combat Simulations/EA**	**Flugsimulation**	**Oktober 1998**
Fighter Squadron	Activision	Flugsimulation	Oktober 1998
Flanker 2.0	Mindscape	Flugsimulation	November 1998
Fly!	Terminal Reality/GOD	Flugsimulation	Oktober 1998
Gunship III	**MicroProse**	**Flugsimulation**	**Juli 1998**
Hardwar	Gremlin	Flugsimulation	3. QT 1998
Jetfighter Fullburn	Take 2	Flugsimulation	Juni 1998
Mayday	Take 2	Flugsimulation	September 1998
MIG Alley	**Empire**	**Flugsimulation**	**3. QT 1998**
MIG-29 Fulcrum	NovaLogic/EA	Flugsimulation	3. QT 1998
Missing In Action	GT Interactive	Flugsimulation	August 1998
Combat Flight Simulator	Microsoft	Flugsimulation	3. QT 1998
Nations Fighter Command	Psygnosis	Flugsimulation	1. QT 1999
RC Stunt Copter	Midway/GT Interactive	Flugsimulation	3. QT 1998
Super Hornet	Digital Integration	Flugsimulation	September 1998
Team Apache	**Mindscape**	**Flugsimulation**	**Juli 1998**
Top Gun: Hornet's Nest	MicroProse	Flugsimulation	Dezember 1998
Wings Of Destiny	General Simulations/Psygnosis	Flugsimulation	4. QT 1998
World Air Power: Israeli Air Force	Pixel Multimedia/EA	Flugsimulation	Oktober 1998
Armored Fist Gold	NovaLogic/EA	Simulation	3. QT 1998
BASS Masters Classic: Tour. Edition	Inland Productions/THQ	Simulation	August 1998
Billard Nights	Virgin	Simulation	August 1998
BioPunX	Fujitsu	Simulation	Juni 1998
Biosys	Take 2	Simulation	Oktober 1998
Creatures 2	Mindscape	Simulation	September 1998
Empire Of The Ants	Microids	Simulation	November 1998
Fighting Steel	SSI/Mindscape	Simulation	Dezember 1998
Panzer Elite	Wings Sim. GmbH/Psygnosis	Simulation	1. QT 1999
Spearhead	Take 2	Simulation	November 1998

LANDS OF LORE 3

Bereits ein Jahr nach Lands of Lore 2 – Götterdämmerung findet die Fortsetzung des Fantasy-Epos statt. Das Draracle, der letzte der alten Götter, hat die Welt der Sterblichen verlassen. Überall um Gladstone öffnen sich Dimensionstore zu anderen Welten. Kreaturen strömen heraus und drohen die Stadt zu zerstören. In einem Lauf gegen die Zeit muß der Spieler in Gestalt von Copper LeGré die Tore wieder verschließen. Mit Hilfe dieses Umstandes erreicht Westwood abwechslungsreiche Umgebungen. Copper muß nämlich sechs verschiedene Welten durch die Tore besuchen. Dazu gehören Eiswüsten, Höhlenlabyrinthe und futuristische Welten. Westwood legt dabei wieder verstärkten Wert auf rollenspieltypische Charakterentwicklung. Copper kann sich als Krieger, Magier, Priester, Dieb oder einer beliebigen Mischung aus den vieren fortbilden. Dazu muß er nur der passenden Gilde beitreten und die gewünschten Fertigkeiten trainieren. Im Mittelpunkt stehen zahlreiche Kämpfe sowie die Interaktion zwischen Copper und den gut 100 Charakteren, die sich laut Westwood sehr natürlich verhalten sollen. Lands of Lore 3 wird erstmals von Anfang an 3D-Beschleunigerkarten unterstützen und somit beste Grafikqualität garantieren. Ein absoluter Genuß sind schon jetzt die optische Wirkung der ersten Zaubersprüche. Das Spiel soll so groß werden, daß vier CDs für alle Daten nötig sind.



FAKTEN: LANDS OF LORE 3

- 6 unterschiedliche Welten
- Automapping und Auto-Notizen
- Fertigkeiten für Waffen und Magie
- Dutzende von Zaubersprüchen
- Zahlreiche magische Waffen, Rüstungen und Gegenstände
- 4 Gilden für Krieger, Magier, Priester und Diebe
- 3Dfx- (native) und Direct3D-Unterstützung
- Erscheint im Oktober auf 4 CDs

ROLLENWANDEL

Gute und schlechte Nachrichten für Rollenspieler. Das Genre befindet sich im Wandel. Erfreulicherweise sind eine ganze Reihe Genrevertreter für 1998 angekündigt. Klassische Rollenspiele gehören zur aussterbenden Art. Dafür hat die technische Aufholjagd zu den 3D-Action-Adventures und 3D-Action-Shooters begonnen. Ultima Ascension und Lands of Lore 3 sollen 3D-Beschleunigerkarten für realistische Grafik nutzen. Falls Sie sich jetzt als Hardcore-Rollenspieler oder Action-Fan fragen, wo die gute bzw. schlechte Nachricht bleibt – das waren sie schon.

FALLOUT 2

Wenn sich auch technisch nur wenig zum hervorragenden Vorgänger ändert, implementiert Interplay doch neben der völlig neuen Story zahlreiche inhaltliche Verbesserungen. Zu den bereits bekannten Mutanten und Ghouls stoßen Roboter und mutierte, fleischfressende Pflanzen. Außerdem sind die Gegner mit höherer Intelligenz gesegnet. Dem Spieler bietet sich erstmals die Möglichkeit, eine richtige Party aufzubauen und seine Begleiter nach seinen Wünschen auszustatten bzw. sie sogar Fähigkeiten zu lehren. Fallout 2 spielt ca. 50 Jahre nach dem ersten Teil. Als Abkömmling des großen Helden erwartet die Welt nun quasi neue Wunder vom Enkel.



In Fallout 2 tauchen wieder die ersten grünen Pflanzen auf.



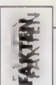
Selbst in der Power Armor sieht der Held klein im Vergleich zu diesem Kampfroboter aus.

ULTIMA IX ASCENSION

Gleich der Schock für alle Fans vorweg: Origin selbst spricht nicht mehr von einem Rollenspiel, sondern nennt Ascension nun ein Fantasy-Action-Adventure! So wird der Avatar erstmals nicht mehr durch Eigenschaften wie Stärke und Intelligenz charakterisiert. Ebenso muß der Spieler nicht mehr sein Inventory wie in Ultima 8 durchforsten. Nach wie vor benötigt der Avatar Kräuter, um seine Zaubersprüche zu wirken, aber zumindest muß er diese nicht mehr aus dem Rucksack fischen. Action steht auf Kosten der Interaktivität noch mehr im Vordergrund. Kommentar von Richard Garriott: „Uns gefielen einige Dinge, die unsere Mitbewerber (vermutlich meinte er Westwood: Lands of Lore 2) mit actionorientierten Rollenspielen vorstellten, aber unserer Meinung nach wurde dieser Weg nicht bis zum letzten Schritt ausgeführt." Auch wenn die Fangemeinde der Serie zetert, eins muß man Origin lassen: Die neue 3D-Engine ist technisch erstklassig und kann sich mit jedem 3D-Action-Adventure messen. Die spielbare Version von Ultima Ascension lief allerdings selbst auf einem P2-400 langsam. Durch Optimierung der Performance sollen die Hardwareanforderungen aber bis zum Erscheinungstermin auf ein vernünftiges Maß sinken.



Der Guardian hat eine riesige Armee angeheuert, die ganz Britannia erobern und unter seiner Schreckensherrschaft halten soll.

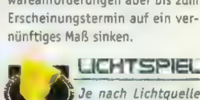


FAKTEN: ULTIMA IX ASCENSION

- *Über 100 Charaktere (nicht für Party!)*
- *Über 40 verschiedene Waffen*
- *Über 45 Zaubersprüche*
- *Letzter Teil der Guardian-Trilogie*
- *3D-Grafik mit frei beweglicher Kamera mit 16 Bit-Farben*
- *3D-Lichteffekte: farbiges, flackerndes und bewegtes Licht*
- *Unterstützt 3Dfx Voodoo 2 und AGP-Grafikkarten*
- *Über 50 Fantasy-Kreaturen*
- *Erscheint im Dezember 1998*

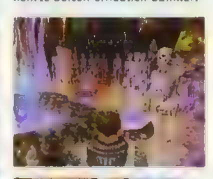
FAKTEN: FALLOUT 2

- *Noch größere Welt*
- *Bessere Gegner-KI*
- *Spielfigur ist der Nachkomme des Helden aus Fallout*
- *Kampfroboter und mutierte Pflanzen als Gegner*
- *Fahrzeuge lassen sich reparieren und benutzen*
- *Angeheuerte Charaktere verwenden Rüstungen und Waffen, die sie bekommen*
- *Angeheuerte Charaktere können ihre Fähigkeiten trainieren*
- *Erscheint im Oktober 1998*



LICHTSPIEL

Je nach Lichtquelle sind die einzelnen Texturen auf Gebäuden, Gegenständen und Personen beleuchtet. Die Engine stellt sogar Mischfarben korrekt dar. Das blaue und rote Licht vermischt sich zu lila, wie man ansatzweise auf den weißen Knochen der Skelette erkennen kann. Gleichzeitig sind Schattenkegel berechnet. Ohne scharfe Kannten sind vom Licht abgekehrte Seiten erheblich dunkler.





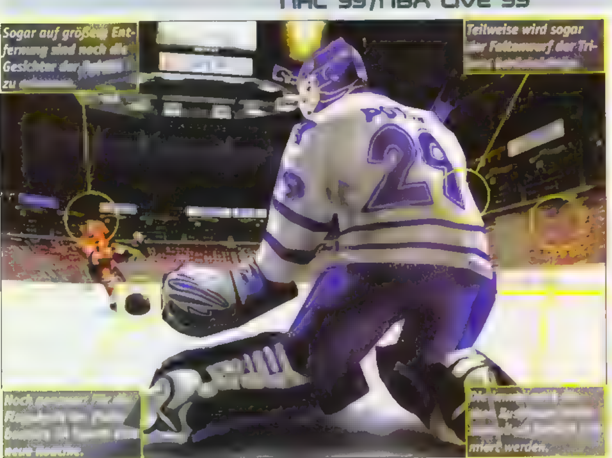
ROLLENSPIELE

Titel	Publisher/Distributor	Genre	Erscheint
Anachronox	Ionstorm/Eidos Interactive	Rollenspiel	1. QT 1999
Baldur´s Gate	Interplay/Acclaim	Rollenspiel/Strategie	September 1998
Diablo 2	Blizzard/Cendant	Rollenspiel	3. QT 1998
Dragonflight	Grolier/Ubi Soft	Rollenspiel	4. QT 1998
Droiyan	CDV	Rollenspiel	August 1998
Elysium	Cavedog/GT Interactive	Rollenspiel	Juni 1998
Fallout 2	Interplay/Acclaim	Rollenspiel	Oktober 1998
Final Fantasy VII	Squaresoft/Eidos Interactive	Rollenspiel	2. QT 1998
Good & Evil	Cavedog/GT Interactive	Rollenspiel	Juni 1998
Lands Of Lore 3	Westwood Studios/Virgin	Rollenspiel	Oktober 1998
Laura's Happy Home	Ubi Soft	Rollenspiel	1. QT 1999
Legend Of The Five Rings: Ronin	Activision	Rollenspiel	Dezember 1998
Legenden der Magierkriege	Attic	Rollenspiel	3. QT 1998
Revenant	Cinematix/Eidos Interactive	Rollenspiel	4. QT 1998
Soulbringer	Gremlin	Rollenspiel	Juni 1998
Sword & Sorcery	Virgin	Rollenspiel	Oktober 1998
Third World	Activision	Rollenspiel	Dezember 1998
Ultima: Ascension	Origin/EA	Rollenspiel	Dezember 1998
Wizardry 8	Sir-Tech/Topware	Rollenspiel	1. QT 1999

STATUS QUO

Wenig Neues im Sportbereich! Nach wie vor bestimmen die amerikanischen Top 3 Football, Baseball und Basketball die Spieleszene. An Eishockey wagt sich diesmal neben EA Sports nur ein anderer Hersteller, hier ist aufgrund der Qualität der NHL-Serie das Risiko wohl zu groß. Der Fußballbereich ist fest in europäischer Hand, nachdem es wegen der WM-Sonderausgabe wohl vorerst kein FIFA 99 geben wird.

NHL 99/NBA LIVE 99





Chicagos Chris Chelios hat abgezogen – detailverliebter geht's kaum noch!



Auch bei NBA können Sie während des Spiels die Taktik ändern. Hier wird soeben Scottie Pippen gedoppelt. (Bild der Nintendo 64-Version)

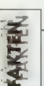


Noch ein Dummiy-Menü, aber die faszinierenden Kopfdetails lassen sich anhand von Clarence Weatherspoon bereits erkennen.

Nach der letztjährigen Technikrevolution fallen die Verbesserungen bei den Klassikern der EA Sports-Reihe in diesem Jahr erwartungsgemäß weniger drastisch aus. Detailarbeit war also angesagt, und natürlich gingen den Kanadiern die Ideen nicht völlig aus. Um die Animationen bei NHL 99 noch einmal zu verbessern, bat man die NHL-Stars Mike Sillinger (Philadelphia Flyers), Markus Naslund, Mattias Ohlund und Donald Brashear (alle Vancouver Cunucks) sowie Goalie John Vanbiesbrouck (Florida Panthers) erneut ins Motion Capture-Studio. Zielsetzung war, durch die neuen Moves das Spieltempo zu steigern und härtere Schüsse zu integrieren. Coach Marc Crawford war für den Ausbau der Spieltaktiken zuständig, die jetzt auf Knopfdruck auch während des Spiels geändert werden können. Ein neues Flugmodell für den Puck, genauer definierte Abprallwinkel und eine weitere Steigerung der Torhüter-Fähigkeiten sollen den Spielfluß ebenfalls erhöhen. Die Nationalteams wurden auf 18 aufgestockt, ein neuer Anfänger-Modus soll den Einstieg auch für Neulinge erleichtern. Alle 27 NHL-Arenen wurden grafisch erfaßt, vor dem Spiel gibt es Fly-Bys zu sehen. Zahlreiche Spielerköpfe wurden auf die noch einmal mit mehr Polygonen ausstaffierten Profis gepflanzt, auch Trikots sind nun teilweise animiert. Besitzer von Voodoo²-Karten dürfen sich über den expliziten Support freuen.

Korbjäger

Daß ausgerechnet die Basketballer bei der Fachpresse am



NHL 99

- Neue Animationen
- Erweiterter Anfängerlevel für Multiplayer-Chancengleichheit
- Strategieänderungen auch während des Spiels
- Voodoo²-Support, dadurch noch realistischere Optik
- Erscheint im Oktober 1998

FAKTEN

NBA LIVE 99

- Geringere Reaktionszeit bei Joypadkommandos
- Erweiterte Mitspieler- und Gegner-KI
- 350 originalgetreue Spielerköpfe, neue Animationen
- Voodoo²-Support
- Erscheint im November 1998



Auch bei NHL dürfen Sie ab der nächsten Saison durch Drafts Ihren Kader aufmöbeln.

schlechtesten von allen 98er-Neuerscheinungen abschnitten, hat das Entwicklungsteam offenbar gewurmt. Besonders am Gameplay wurde deshalb gefeilt. Einige neue Moves wie etwa das Dribbling zwischen den Beinen sollen Steals unwahrscheinlicher machen. Gleichzeitig wurde an der Steuerung herumgewerkelt, so daß die Jordan-Jünger schneller auf Kommandos reagieren, was auch durch eine verbesserte KI-Routine gestützt wird. Von 350 NBA-Playern wurden nicht nur die Gesichter modelliert, sondern gleich die gesamten Köpfe, was dank der erhöhten Polygonanzahl pro Spieler und Voodoo²-Unterstützung fast fotorealistische Optik verspricht. Während einer Saison bitten nun auch computergesteuerte Mannschaft bei Ihnen um Trades, die Drafts vor der Saison dürfen Sie nach wie vor bestreiten.

KNOCKOUT KINGS



Hier nimmt soeben Muhammad Ali Marvin Hagler in die Mangel. Achten Sie auf den Cut am rechten Auge Haglers.

Mit Knockout Kings betritt selbst EA Sports Neuland und präsentiert zugleich das erste vielversprechende Boxspiel für den PC seit langem. Für das Motion Capturing bat man keine geringeren als die Mittelgewichts-Champions Oscar de la Hoya und Altmeister Sugar Ray Leonard ins Aufnahmestudio, wobei eine große Anzahl an spektakulären Moves heraussprang. Gleich 38 legendäre Boxgrößen bitten Sie ans Joypad, Namen wie Larry Holmes, Leon Spinks oder Jake LaMotta zergehen Fans fast auf der Zunge. Die intuitive Steuerung erlaubt Ausweichmanöver und kurze Jabs genauso wie kraftvolle Aufwärtshaken, Blitzattacken und Schlagkombinationen. Im Vergleich zu anderen Spielen der 99-Serie wirken die EA-Boxer grafisch allerdings noch nicht so brillant. Mehr als eine frühe Work-in-Progress-Version war in Atlanta aber auch noch nicht zu sehen, Geduld ist hier wohl angezeigt.

SPORTSPIELE

Titel	Publisher/Distributor	Sportart	Erscheint
Actua Tennis	Gremlin	Tennis	August 1998
Adidas Power Soccer 98	*Shen Technologies/Psygnosis*	*Fußball*	*3. QT 1998*
Backyard Soccer	Humongous	Fußball	September 1998
Baseball 3D	*Microsoft*	*Baseball*	*Juli 1998*
Baseball Pro ´99	Sierra Sports/Cendant	Baseball	September 1998
Basketball Pro ´99	Sierra Sports/Cendant	Basketball	November 1998
Brunswick Circuit Pro Bowling	Adrenalin Entertainment/THQ	Bowling	August 1998
Canal + Soccer 99	Infogrames	Fußball	September 1998
Dead Ball Zone	Rage Software	Fantasy Sport	4. QT 1998
Expert Pool	Visual Sciences/Psygnosis	Billard	1. QT 1999
Fantasy Sports Pro	Sierra Sports/Cendant	Fantasy Sport	Juli 1998
Football Pro ´99	Sierra Sports/Cendant	American Football	Oktober 1998
Golden Tee Golf	Interplay/Acclaim	Golf	August 1998
Golf Pro ´99	Sierra Sports/Cendant	Golf	Oktober 1998
High Heat Baseball	3DO/Ubi Soft	Baseball	Juni 1998
Knockout Kings	*Press Start/EA*	*Boxen*	*Oktober 1998*
Links LS Trial Nine	*Access*	*Golf*	*September 1998*
Madden NFL 99	*Tiburon Entertainment/EA*	*American Football*	*Oktober 1998*
National Hockey Night	ESPN Games/Disney Interactive	Eishockey	Oktober 1998
NBA Live 99	*EA Sports/EA*	*Basketball*	*Dezember 1998*
NBA Tonight	ESPN Games/Disney Interactive	Basketball	Oktober 1998
NFL Blitz	Midway/GT Interactive	American Football	3. QT 1998
NFL Quarterback Club ´99	*Acclaim*	*American Football*	*August 1998*
NHL 99	*EA Sports/EA*	*Eishockey*	*Oktober 1998*
Pro 18: World Tour Golf	Intelligent Games/Psygnosis	Golf	4. QT 1998
Puma Street Soccer	Sunsoft/Bomico	Fußball	Oktober 1998
Real Feel Golf	Vertex/Ubi Soft	Golf	4. QT 1998
Roland Garros 1998	Grolier/Ubi Soft	Tennis	3. QT 1998
Rollerball	MGM Interactive	Fantasy Sport	1. QT 1999
Rushdown	Infogrames	Fantasy Sport	4. QT 1998
Ruud Gullit Striker	*Rage Software*	*Fußball*	*November 1998*
Tiger Woods 99	*EA Sports/EA*	*Golf*	*September 1998*
VIVA Fußball	Virgin	Fußball	September 1998
VR Baseball ´99	Interplay/Acclaim	Baseball	Juli 1998
X Games Pro Boarder	ESPN Games/Disney Interactive	Snowboard	September 1998



KNOCKOUT KINGS

- *38 Boxidole mit realistischen Fähigkeiten*
- *Eigener Musiksoundtrack für jeden Boxer*
- *Klassiker-Modus*
- *Motion Capturing mit Oscar de la Hoya und Sugar Ray Leonard*
- *Erscheint im Oktober 1998*

GEHIRNJOGGING

Sie sind nicht tot, die rundenbasierten Strategiespiele – allerdings waren aussichtsreiche Vertreter wie Heroes of Might and Magic 3 und M.A.X 2 bei der E3 dünn gesät. Besonders der Veröffentlichung von Alpha Centauri (siehe auch PCA 6/98) fiebern viele entgegen.

CIV 2: TEST OF TIME

Noch im Juni soll eine aufgebohrte Version des Klassikers Civilization 2 erscheinen. Bei The Test of Time sind Einheiten, Terrainfelder und Weltwunder vollständig animiert. Einzelne Karten wurden miteinander verbunden, so daß der Spieler wie bei Master of Magic von einer Welt zur anderen wechseln kann – vorausgesetzt, er findet Stellen zum Übersetzen oder besitzt spezielle Einheiten oder Stadtverbesserungen. Zusätzlich enthält Civilization „2 Ω" zwei neue Welten (Fantasy und Science-Fiction).



Einheiten wie das Kamel sind bei Test of Time komplett animiert.



CIV 2: TEST OF TIME

- *Mehr Animationen, verbundene Maps*
- *Zwei neue Welten (Fantasy und Science-Fiction)*
- *Erscheint Juni 1998*

STRATEGIE

Titel	Publisher/Distributor	Erscheint
Alien Intelligence	Interplay/Acclaim	August 1998
Alpha Centauri	Firaxis/EA	Dezember 1998
Art Of War	Empire	August 1998
Biotech	Beam Softw./Bomico	November 1998
Celtica	H+a	September 1998
Civilization II: Multiplayer Gold	MicroProse	August 1998
Civilization II: The Test Of Time	MicroProse	Juni 1998
Close Combat 3	Microsoft	1. QT 1999
Corsairs	Microids	Juni 1998
Cyberstorm 2: Corporate Wars	Sierra/Cendant	Juli 1998
Dynasty General	Mindscape	Oktober 1998
Enemy Infestation	Ripcord/Funsoft	4. QT 1998
Fields Of Fire	Empire	Juli 1998
Gangsters: Organized Crime	Hot House/Eidos	3. QT 1998
Heroes Of Might And Magic III	3DO/Ubi Soft	4. QT 1998
Intervention	Cryo	Oktober 1998
Jagged Alliance 2	Sir Tech	3. QT 1998
M.A.X. 2	Interplay/Acclaim	Juni 1998
People's General	SSI/Mindscape	Dezember 1998
SpellCross	SCI/Funsoft	3. QT 1998
Star Trek: Birth Of The Federation	MicroProse	August 1998
Tribal Lore	Gremlin	Dezember 1998
Tribal Rage	Empire	August 1998
Warhammer 40.000: Chaos Gate	Mindscape	September 1998
Warlords III: Darklords Rising	RedOrb/MicroProse	August 1998
Western Front	Empire	November 1998
Wormageddon	Team 17/MicroProse	1. QT 1999
Zeus	Blackstar/Selling Points	September 1998

Sieben verschiedene Gemeinschaften, sieben verschiedene Spielziele: Die Gruppe der „University of Planet" ist in erster Linie der Wissenschaft zugetan. Entsprechend errichtet sie vorwiegend Akademien, Universitäten und Labors. Terraformer bearbeiten das Gelände, um die Voraussetzung für weitere Baumaßnahmen zu schaffen.

ALPHA CENTAURI

Der Nachfolger von Civ 2 ist im Zeitplan. Auf der Messe gab es die erste spielbare Version. Bei der Präsentation zeigten sich weitere Facetten, was den Variationsreichtum beim Gameplay betrifft. Es ist nicht nur möglich, Luft-, See- und Bodentruppen nach eigenen Vorstellungen zu designen – es spielt auch eine Rolle, wie man die Forschung vorantreibt. Eroberungstypen studieren z. B. eher den Quantum-Laser, um Feinde kurzerhand wegblasen zu können. Hinterhältige Gesellen widmen sich dagegen vielleicht der Entwicklung eines Computervirus, der die gegnerischen Schaltzentralen lahmlegt.



ALPHA CENTAURI

- *Einheiten können selbst entworfen werden*
- *Sechs Schwierigkeitsgrade*
- *Erscheint Dezember 1998*

Neu: Wir bauen Ihren Wunsch-Rechner !!!

...natürlich finanzieren wir ihn auch !

CROSS

Computersysteme GmbH

Zweigstelle

CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
48143 Münster
** nur Laden **
Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand

44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action	2: Simulation	e : engl. Spiel
3: Adventure	4: Sport	e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel	6: Geschickl.	d : kompl. deutsch
7: Sammlung	8: Strategie	zus: Zusatz CD

** Internet: http://www.flightsimulator.de **

PC SPIELE

AH-64 Longbow 2
Airline Tycoon *
Armored Fist 2
Army Men *
Battle Zone
Black Dahlia *
Blade Runner
Castrol Honda Racing * (3Dfx) e/d
Civilization 2 + Add-On 1 & 2 d
Civilization 2 Fantastic Worlds d
Colin McRae Rally *
Commandos *
Dungeon Keeper Gold (3Dfx)
Eastern Front
Emergency
F15 (3Dfx)
G-Police (3Dfx)
Gadget *
Grand Prix Legends * (3Dfx)
Grand Theft Auto (3Dfx)
Half-Life * (3Dfx)
Heroes of Might & Magic Gold d
Hexplore *
Incoming (nur Direct 3D)
Incubation (Battle Isle 4)(3Dfx) d
Jagged Alliance 2 * (3Dfx)
Jedi Knight (3Dfx)
Jedi Knight Mission (3Dfx)
John Sinclair Evil Attacks
KKND 2-Krossfire (3Dfx) *
Lands of Lore 2 (3Dfx)

PC SPIELE

Lords of Magic
Lucas Arts Ten Adventures
M.A.X. 2 * (3Dfx)
MIA Missing in Action * (3D fx)
Monkey Island 3
Monopoly WM Edition
Monster Truck Madness 2 *
Myth (3D fx)
NBA Live 98 (3Dfx)
NHL Hockey 98 (3Dfx)
N.I.C.E. 2 * (3D fx)
Nightmare Creatures (3Dfx)
Pandemonium 2 (3Dfx)
Perry Rhodan - Operation Eastside d
Plane Crazy (3Dfx)
Police Quest SWAT 2
Powerboat Racing (3Dfx)
Pro Pinball - Timeshock
Project Airos *
Red Baron 2 (3Dfx)
Redneck Rampage (3Dfx)
Sin * (3D fx)
Spec Ops * (3Dfx)
Spiderman *
Spitfire * (3Dfx)
Starship Titanic
Star Wars: Rebellion
T.F.X. 3: F22 ADF (3Dfx)
T.F.X. 3: F22 Mission
Toca Racing (3Dfx)
Tomb Raider 2 (3Dfx)
Turok (Win 95) nur 3Dfx
Ultima Online
Ultimate Race Pro (3Dfx)
Unreal (3D fx) *
Uprising (3Dfx)
War Games * (3Dfx)
Warhammer - Dark Omen (3Dfx) d
Wing Commander 5 (3Dfx)
World League Soccer 98 (3Dfx) e/d
Worms 2
Xenocracy * (3Dfx)
X-Wing vs. Tie-Fighter (3Dfx) d
X-Wing vs. Tie-Fighter Level

Die Diamond-Stücke:

Viper V330 4MB PCI	179.-
Viper V330 4MB AGP	179.-
Monster 4MB bulk	219.-
Matrox Produktiva 8MB	159.-

Händleranfragen erwünscht

Voodoo 2

Diamond Monster 2 (8MB) Retail	499
Creative Labs 3D 2 (12MB) Retail	589
Miro Hiscore 2 12MB TV Ausgang	629

Angebote

AH-64 Longbow
Comanche 3
Die Fugger 2
Earth 2140
Earth 2140 Mission CD 1
Earth 2140 Mission CD 2
F1 Manager 97 prof.
Flying Corps (3D fx)
Heavy Gear d (3Dfx)
Hexen 2 (3Dfx)
Hexen 2 Mission (3Dfx)
Hugo 3
Interstate 76 (3Dfx)
Interstate 76 Nitro Pack (3D fx)
Int. Rally Championship (3Dfx)
MDK (3Dfx)
Pinball 2
Titanic
Tomb Raider 1 & 2 (3Dfx)
X-Files - Unrestricted Access e/d 1 44.-
Zork - Der Großinquisitor d 3 44.-

PC-Bundles

Best of Microprose Strategy d 7
Best of Voodoo Compilation d 7
C & C 2 Kombinat d
Gold Games 2 d 7
Mega Pack 8 d 7
Mega Games Science Fiction
Mega Games Simulation e/d 2
Resurrection Pack
Total Heaven

Hardware

Alles im Griff ?

Gravis Gamepad	35
Gravis Gamepad Pro	55
Microsoft Sidewinder Gamepad	66
Gravis Analog Pro Joystick	75
Logitech Wingman Extreme Digital	89
Gravis Firebird 2	109
Microsoft Sidewinder Precision Pro	119
Microsoft Sidewinder Force Feedback	269
THM Grand Prix 1 Lenkrad + Spiele	119

Unsere Spiele des Monats:

Unreal 79.-
Reality bites. Unreal Hurts!
Die englische unzensierte Version.

N.I.C.E. 2 69.-

Commandos nur 79.-
PC Games-Award

Top - Spiele auf CD ROM

Anno 1602 komplett deutsch
Die Erschaffung einer neuen Welt! Spiel des Monats!
nur 74.-

Forsaken komplett englisch ungekürzt
Verlassen Sie niemals den Tunnel! Geben Sie niemals auf!
nur 74.-

Might & Magic 6 komplett deutsch
nur 69.-

Incoming
+ G-Police + Jedi Knight + Battle Zone + Voodoo 2-Karte zus.

Auf Napoleon s Spuren !

KKND 2 *	d	59
Starcraft	e+d	84
Army Men *	d	74

Der Tod steht Ihnen gut !

Sin *	d+e	77.-
Outwars	d	84.-
Spec Ops	d+e	79.-
Deathtrap Dungeon	d+e	79.-

Spielen Sie eine Rolle ?

Fallout
Hexplore *
Final Fantasy 7 * d

Sport ist nicht Mord !

Frankreich 98	d	84
Hattrick Wins *	d	79
Game Net Match *	d	59

Sonderangebote für je nur 10.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale!

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung ab sofort.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Lastschrift, ins Ausland gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). Post NN zzgl. 10.- DM ! Lastschrift portofrei ab Bestellung von 2 Artikeln (Lastschrift nur mit Kredit-Karte). Alle Vorkasse (+ 5 DM Porto) wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Post NN: Portofrei ab 100.- DM (Hardware Software) Bestellwert !

IN DEUTSCHER

Die germanische Offensive! Mit Ausnahme der beiden langerwarteten Sequels Sim City 3000 und Railroad Tycoon 2 bestätigte das WiSim-Genre seine typisch deutsche Vormachtstellung. Die Titelausrichtung vollzieht sich dabei aber immer internationaler, wie vor allem das rege Auslandsinteresse an Die Siedler 3 und auch Anno 1602 bewies.





Gewusel an der asiatisch-römischen Grenze, wer wagt die Offensive? Die rautenförmigen, offenen Gebäude sind die Zentrallager der Völker, im Augenblick sind beide völlig leergefegt.

DIE SIEDLER 3

Tatsächlich zeigte Blue Byte auf der E3 die ersten Animations- und Spielstudien der Siedler. Was dort auf dem Monitor herumwuselte, drückte nicht nur gewaltig auf den Charme-Knopf, sondern entsprach auch technisch internationalem Format. Die Anzahl der Knuddelmännchen hat im Vergleich zum Vorgänger deutlich abgenommen, dafür ist jede einzelne der rund 150 Renderfiguren im Comic-Stil perfekt animiert worden. Die Zenturios der Römer stolzieren z. B. mit einem gewaltigen Hohlkreuz durch die Landschaft, während die Bauarbeiter leicht gebeugt herumwackeln. Die abwechslungsreichen Landschaften sind auf leistungsstarken Rechnern sogar in Auflösungen bis zu 1.024x768 Bildpunkten zu bewundern, Bäume und Wasserflächen wurden komplett animiert.

Klein, aber fein

Drei Kampagnen verteilen sich diesmal auf die Völker der Römer, Ägypter und Asiaten, die ihre Götter auch mit Tempelanlagen zufriedenstellen müssen. Das eigentliche Spielprinzip blieb unangetastet, Detailveränderungen sorgen aber für mehr Übersicht und strategischen Tiefgang. Gebietsvergrößerungen durch Turmbau gelingen jetzt nur noch, wenn das angrenzende Land nicht bereits von einem anderen Volk beackert wird. Direkte Grenzen zu anderen Völkern können nur noch durch großangelegte Feldzüge verschoben werden. Dazu erfuhr besonders das Kampfsystem eine

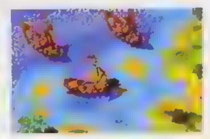
FAKTEN

DIE SIEDLER 3

- *3 Völker mit jeweils 50 Figurentypen, 30 Berufen und 40 Gebäuden*
- *5 Schiffstypen*
- *Umfangreiches Echtzeit-Kampfsystem*
- *Multiplayer-Option für bis zu 20 Spieler via LAN und TCP/IP*
- *Erscheint im Oktober 1998*



Ein römischer Zenturio als Drahtgittermodell. Jede der 150 Figuren wurde mit mindestens 16 Bewegungsphasen animiert.



Pro Volk stehen 5 Schiffstypen zur Verfügung. Kriegsschiffe können später bis zu 10 Kampfeinheiten transportieren.

HAND



Titel	Publisher/Distributor	Erscheint
Chart Buster	New Generation/Selling Points	September 1998
Der Industriegigant II	JoWood/Bomico	4. QT 1998
Die Siedler 3	Blue Byte	Oktober 1998
Exploration	Software 2000	1. QT 1999
Ocean Trader	Software 2000	November 1998
Pizza Syndicate	Software 2000	September 1998
Railroad Tycoon 2	PopTop Software/GOD	Dezember 1998
Sim City 3000	Maxis/EA	Oktober 1998
Yoot's Tower	Sega	Dezember 1998

Bei Ihrem Aufstieg zum Pizzakönig mischt auch die Mafia kräftig mit.

Aufwertung: Zahlreiche Truppentypen, erfahrene Einheiten, Ausbildungs- und Rekrutierungsgebäude, Formationsbildungen sowie eine C&C-kompatible Echtzeitsteuerung beinhaltet beinahe ein „Spiel im Spiel". Auch am Handelspart wurde gewerkelt, rund 30 Berufsgruppen sichern die Versorgung Ihres Volkes. Zur Wegmarkierung brauchen Sie keine Fähnchen mehr zu setzen, jeder Siedler sucht sich selbst sein Ziel. Werden Pfade oft benutzt, entstehen im Spielverlauf automatisch Trampelpfade, Wege und später auch Straßen, was sich auf das Transportwesen positiv auswirkt. Die Siedler 3 wirkt insgesamt ungeheuer durchdacht und versprüht seinen Charme von der ersten Spielsekunde an – ein sicherer Hit-Tip!

PIZZA SYNDICATE

Software 2000 zeigte auf einem kleinen Stand eine erste Alpha-Version von Pizza Syndicate, dem offiziellen Nachfolger von Pizza Connection. Bei dieser WiSim müssen Sie durch geschicktes Taktieren, Intrigieren und einer gehörigen Portion Kochkunst zum Tycoon der Mafiatorte in 20 Weltstädten aufsteigen. Sie beginnen mit einem kleinen Restaurant, das Sie selbst ausstaffieren können. Auch Ihre italienischen Rundspeisen stellen Sie eigenhändig zusammen. Pizza Syndicate läßt Sie den Weg zum Ruhm frei wählen, Sie können Werbeaktionen planen, Verwaltungen bestechen, einer Mafiabande beitreten, die Konkurrenz sabotieren, an Wettbewerben teilnehmen oder kleinere Aufträge erledigen. An eine Multiplayer-Option für bis zu vier Spieler im Netzwerk hat Software 2000 ebenfalls gedacht. Das hochkomplexe Spiel erscheint in einer Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten und 65.000 Farben, dank isometrischer Stadtperspektive und Echtzeit-Spielverlauf dürfte bei WiSim-Fans für reichlich Abwechlung gesorgt sein.

FAKTEN

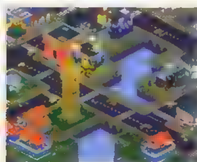


- 20 Städte, 100 Charaktere, 30 Missionen
- Automatisierungsfunktion für Teilbereiche
- Echtzeitspielverlauf mit Tag- und Nachtsimulation
- 4 Spieler-Netzwerk-Option, bis zu 7 Computergegner
- Erscheint im September 1998





Im Mafiamenü heuern Sie Ihre Schlägertrupps und Saboteure an, wenn Ihnen die Konkurrenz zu frech geworden ist.



Ein Ausschnitt von London. Alle Bewohner werden simuliert und sind natürlich potentielle Kunden.

SPRINGINSFELD

Mit einem Spiel, das so dreidimensional aussieht wie ein Semmelknödel nach einer Begegnung mit einer Dampfwalze, lockt man heutzutage kaum mehr jemanden hinterm Ofen hervor. Mittlerweile setzen deshalb selbst Flippersims, Brettspielumsetzungen oder Denkspiele fast ausschließlich auf den plastischen Look.

Der Trend zu 3D wurde in Atlanta wieder einmal mehr als deutlich. Und auch die zwei vielversprechendsten Jump&Runs, beides Nachfolger bekannter Titel, sind von ihren Programmierern in die dritte Dimension getunt worden.



Beim zweiten Teil des Jump & Runs sind auch aufwendige Lichteffekte zu sehen.

RAYMAN 2



Rayman ist wieder da. Für die Neuauflage wurde dem possierlichen Kerlchen eine hübsche 3D-Grafik-Engine spendiert.

Rayman, das kleine Männlein ohne Hals, war schon immer knuddelig. Nie aber wirkte er so lebendig: Das zweite Abenteuer bietet dem Spieler eine zeitgemäße 3D-Engine in Echtzeit. Rayman muß durch zehn Welten gehen, rennen, klettern, schwimmen, rutschen, von Liane zu Liane schwingen und mit seinen Propellerhaaren fliegen. Der Tausendsassa kann außerdem Gegenstände tragen oder verschieben und werfen.

All diese Fähigkeiten hat der Comic-Geselle dringend nötig, weil er es u. a. mit Piranhas, Robotern, Zombie-Hühnern und Raketen auf Beinen zu tun bekommt. Laut UbiSoft hat der Spieler mindestens 40 Stunden an dem knallbunten Abenteuer zu knabbern.

FAKTEN: RAYMAN 2

- Erstmals mit 3D-Grafik-Engine
- Zehn putzig dargestellte Phantasiewelten
- Erscheint September 1998

EARTHWORM JIM 3D

Er hat Mördermuskeln, verwendet seinen Kopf regelmäßig als Peitsche und ist der Retter der unterdrückten Kühe – die Rede ist von Earthworm Jim. Wie gewohnt ist die Story um den mutierten Superwurm ein Sammelsurium verrückter Ideen. Diesmal ist Jim eine Kuh auf den Kopf geknallt, was ihn in tiefe Bewußtlosigkeit stürzt. Ziel ist es nun, den Weg aus dem Koma zu finden. Dazu steuert der Spieler den Helden im Rahmen von sechs Levels durch dessen eigenes krankes Gehirn. Jim tut ganz „normale" Dinge, fährt beispielsweise auf wild quiekenden Schweinen Snowboard, nutzt diverse aus dem Hinterteil strömenden Gase als Sprunghilfe oder schlägt sich mit einem rockenden Zombie-Elvis herum.





Völlig verrückt: Zombies tanzen in einer Disco Rock'n'Roll.

FAKTEN: EARTHWORM JIM 3D

- Erstmals mit 3D-Grafik-Engine
- Wie gewohnt total abgedrehter Humor
- flippiger Cartoon-Stil
- Erscheint Oktober 1998

SONSTIGE SPIELE

Titel	Publisher/Distributor	Genre	Erscheint
Axis & Allies	Hasbro Interactive	Brettspielumsetzung	4. QT 1998
Cluedo II	Hasbro Interactive	Brettspielumsetzung	4. QT 1998
Spiel des Lebens	Hasbro Interactive	Brettspielumsetzung	September 1998
Stratego	Hasbro Interactive	Brettspielumsetzung	Oktober 1998
LEGO Chess	Lego Games	Denkspiel	November 1998
Puzzle Bobble 2X	Fujitsu	Denkspiel	Juni 1998
Super Puzzle Fighter	Capcom	Denkspiel	Dezember 1998
Vegas Games ´99	3DO/Ubi Soft	Denkspiel	3. QT 1998
Virtua Chess	Titus Software	Denkspiel	Juni 1998
Wired	SCI/Funsoft	Denkspiel	4. QT 1998
Cyberball	Arena Games/Midas	Flipper	Juni 1998
Pinball Arcade	Microsoft	Flipper	August 1998
Pro Pinball 3	Empire	Flipper	November 1998
Attack Of The Saucerman	Fube Industries/Psygnosis	Jump&Run	1. QT 1998
Earthworm Jim 3D	Interplay/Acclaim	Jump & Run	September 1998
Mega Man X 3	Capcom	Jump&Run	Dezember 98
Mega Man X 4	Capcom	Jump&Run	Dezember 98
Rayman 2	Ubi Soft	Jump&Run	Oktober 1998
Space Circus	Ocean/Infogrames	Jump&Run	3. QT 1998

Ausgezeichnete Displays sind eine Frage des Fokus



Fernbedienung mit integrierter Maus

Wir haben uns weltweit als *The Display Technology Company*™ einen exzellenten Namen gemacht, weil wir von Anfang an nur Augen für Bildschirme hatten. Während andere sich mit allem und jedem versuchen, konzentrieren wir uns immer voll und ganz auf eins: innovative, anwendergerechte Displays.

Heute bieten wir eine komplette Familie leistungsstarker Monitore, LC-Displays und LCD-Projektoren für PC, Macintosh® und andere Workstations. In fast allen Größen, mit allen Features und umfassendem Service, immer zu attraktiven Preisen. Ob für Texte und Grafiken oder komplexe CAD-, 3D- oder Multimedia-Anwendungen: ViewSonic® hat Ihr passendes Display.

Allein 1997 erhielten wir rund um den Globus über 100 Auszeichnungen von der Fachpresse, viele davon für unser exzellentes Preis-/Leistungsverhältnis. Sie sehen, es lohnt sich, seinen Fokus nur auf eins zu richten.

Weitere Informationen und die Adresse eines ViewSonic-Fachhändlers in Ihrer Nähe erhalten Sie gebührenfrei:

0130 – 17 17 43



MUSKELPROTZE

Hantelbänke, Laufbänder und Butterfly-Maschinen sind out. Anstatt die Freizeit schwitzend in der Muckibude zu verbringen, kann sich der fitneßbemühte Spieler ab Herbst an Lenkeinheiten mit Wackelgarantie vergreifen. Lesen Sie nach, mit welchen Renn-Controllern Sie ihren Zocker-Bizeps zukünftig stählen können.

Neben dem Force Feedback Steering Wheel von Microsoft (0180-5251199), das in einem gesonderten Artikel auf Seite 184 vorgestellt wird, konnte der interessierte Besucher zahlreiche andere Kandidaten auf den Rüttel-Thron probefahren. Den ersten Boxenstopp legte die Hardware-Redaktion beim R4 Force Wheel von Saitek (089-54612710) ein, das (exklusiv) auf der FF-Technologie von Microsoft basiert. Das Design der eigentlichen Steuereinheit ist recht kompakt ausgefallen, so daß der Halte-Mechanismus mit einer Klemmvorrichtung auskommt. Trotz der digitalen Technik ist das Wheel zu allen Betriebssystemen kompatibel und benötigt lediglich einen Gameport (alternativ einen USB-Anschluß). Die mitgelieferten Pedale sind sehr stabil gebaut und erlauben die Justierung des Widerstandes. Spätestens im Oktober soll der Startschuß für das R4 Wheel mit FF (399,- Mark) und ohne Krafteinlagen (249,- Mark) erfolgen.

Starke Konkurrenz

Der Spezialist für stabile Seitenlagen in engen Kurven hat gleich mehrere Lenkräder in der Controller-Pipeline. Aus FF-Sicht ist natürlich das Thrustmaster Force GT (08161-871093) am interessantesten, das alternativ an einem seriellen oder USB-Port Anschluß findet. Die Analog-Technik sorgt dabei für die Kompatibilität zu allen Betriebssystemen, während auf Schnittstellenseite das i-force-Protokoll unterstützt wird. Gegenüber der normalen Wheel-Referenz Formula 1 bietet das Force GT Verbesserungen im Detail (siehe Abbildung). Ab Oktober wird das Force GT für 350,- bis 400,- Mark im Handel bereitstehen. Das Force RS von ACT Labs (www.actlab.com/gamegear) konnte in einem funktionsfähigen Zustand bewundert werden und soll im Juli erscheinen. Der Griff ist mit einem Leder-Imitat ummantelt und beherbergt sieben Funktionsknöpfe sowie ein 4-Wege-Pad. Das Lenker-Fundament ist dabei massiv ausgefallen und wird mit zwei Klemmen am Tisch befestigt. Weniger berauschend sind die F1-Wippen ausgefallen, die einen klapprigen Eindruck hinterließen. Anubis (06897-908825) will den FF-Hoffnungsträger in Deutschland für knapp 300,- Mark an den Start schicken.

Kraftkonkurrenten

SC&T zeigten die FF-Variante des Ultimate Per4mer Wheels an ihrem Messestand. Herausragende Features sind eine Vielzahl von programmierbaren Knöpfen, die Übertragung enorm kräftiger FF-Effekte sowie standsichere, stählerne Pedale. Der Vertrieb in Deutschland wird unter anderem von Pearl (0180-55582) organisiert, wobei deren angekündigter Preis von 550,- Mark sehr hoch ausfällt. Von Vidis (040-5148400) ist spätestens ab Herbst die FF-Variante des PC Wheels zu erwarten, das im Vergleich zum kraftlosen Kollegen stabiler ausfallen wird. Neben integrierten Schraubzwingen ist die Verwendung einer metallverstärkten Basis hervorzuheben. 12 Monate Garantie sowie die Ausstattungs-Option mit zwei FF-Spielen runden den soliden Eindruck ab.

Thilo Bayer

Auf dem Lenker befinden sich insgesamt vier Feuerknöpfe sowie Gas- und Bremswippen.

Der Klemm-Mechanismus wurde im Vergleich zum Formula 1 noch verbessert.

Die Pedale müssen durch die Wippen am Lenker nicht zwangsläufig zum Einsatz kommen.

Durch hohen Druck will Thrustmaster beim Force GT besonders kräftige FF-Effekte erreichen.



Alternativ zu den Pedalen kann der Fahrer auch mit Wippen am Lenkrad bremsen und beschleunigen.

Mit dem silbernen Schaltknüppel müssen fortgeschrittene Lenk-Artisten nicht auf Automobil-Realismus verzichten.

Das gummierte Lenkrad erlaubt optimalen Halte-Komfort.

Gas und Bremse haben wie im richtigen Pilotenleben unterschiedliche Widerstände.

Das Force RS von ACT Labs/-Anubis ist zum i-force-Protokoll sowie zu DOS/Win9x kompatibel.

WIDERSPENSTIG

Als reinrassige Entertainment-Messe war die E3 in Atlanta natürlich ein Eldorado für Controller-Freaks. Als Trends kristallisierten sich multifunktionale Eingabegeräte, Freistil-Knüppel sowie die zunehmende Kompatibilität zum USB-Interface heraus.

Mehrere Hersteller sind bemüht, dem Hardcore-Zocker die maximale Spiele-Freiheit zu ermöglichen. So konnte man bei SC&T (www.platinumsound.com) den AirRacer probehalten, der ähnlich dem Freestyle Pro als Wünschelrute eingesetzt werden kann. Durch die Bewegungen des Knüppels ließ sich der Helikopter in Nuclear Strike in alle Richtungen steuern und das Daumenpad als Coolie Hat benutzen. Im Funktionsarsenal befinden sich darüber hinaus acht Feuerknöpfe sowie ein analoges Throttle. Thrustmaster (08161-871093) demonstrierte hingegen den beidhändig zu bedienenden Fist Fighter, der in einer Gameport- und USB-Ausführung erhältlich sein wird. Das Handwerkzeug verfügt über vier Achsen und ist durch die gebotene Spielefreiheit für 3D-Actionspiele prädestiniert. Im Knopfensemble sind vier Trigger an der Unterseite sowie sechs Funktionsknopfe auf der Oberfläche erwähnenswert, die vollständig per Software programmierbar sind. Den Marschbefehl erhält der Fist Fighter voraussichtlich im September, der Preis dürfte bei 130,- Mark liegen.



Auf der Handablage sind fünf der insgesamt neun Feuerknöpfe sowie das daumengesteuerte Throttle angeordnet.

Der bekannte WingMan-Griff vereint einen 8- Wege-Coolie Hat sowie vier Funktionstasten.

Unter der Joystick-Haube befinden sich die beiden Motoren, die die Krafterzeugung übernehmen.

Flieger-Klatschen

Als einziger Joystick-Schrauber stellte Logitech (069-92032165) mit dem WingMan Force einen funktionsfähigen FF-Knüppel vor, der das i-force-Protokoll unterstützt. Der dritte im FF-Knüppelbunde (neben dem Force FX von CH Products und dem SideWinder FF Pro von Microsoft) verwendet zwei Motoren zur Krafterzeugung, die im Gegensatz zur Konkurrenz keine Zahnräder, sondern Hartplastik-Scheiben zur Übertragung an den Stick verwenden. Laut Logitech wird dadurch die Vermittlung von FF-Aktionen verbessert, da auch schwächere Effekte noch fühlbare Auswirkungen am Knüppel haben und ohne Verzögerung an die Hand des Spielers gelangen. Grundsätzlich kann der WM Force an einem seriellen oder USB-Port angeschlossen werden. Als Erscheinungstermin wurde der September angegeben, der Preis sollte bei moderaten 200,- Mark liegen. Im Juli wird von Saitek (089-54612710) das Multifunktions-Gamepad X6-33M erscheinen. Der mit Funktionstasten vollgepackte Drückeberger gewinnt sicherlich keinen Design-Preis, überzeugt aber durch die Integration eines analogen Ministicks sowie eines digitalen Daumenpads. Acht Funktionsknöpfe, ein Throttle sowie umfangreiche Dauerfeuer-Optionen stehen weiterhin auf der Habenliste des Knüppel-Allrounders. Der Preis für das X6-33M Megapad wird bei ca. 55,- Mark liegen.



Das neue Gamepad von Saitek zeigt, daß Multifunktions-Künstler angesagt sind.

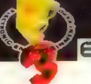
Thilo Bayer

AMD-K6-2

Die eigentliche E3-Überraschung lieferte der Chip-Produzent AMD, der gerade bei 3D-Spielen ins Performance-Hintertreffen geraten war. Mit Hilfe der 3DNow!-Technologie können die neuen K6-2 Prozessoren (266, 300 und 333 MHz) auf Basis eines Super 7-Motherboards (100 MHz Bustakt, AGP) zu mehr Spieleleistung bekehrt werden. Ein Befehlsset von 21 neuen Instruktionen, die auf der SIMD-Technik beruhen (Single Instruction Multiple Data), soll dabei die Kluft zwischen CPU-Berechnungen und Grafik- bzw. Soundleistung der entsprechenden Karte überbrücken. Damit ein Spiel von 3DNow! profitieren kann, muß es dafür programmiert worden sein. Erste Beispiele für eine direkte

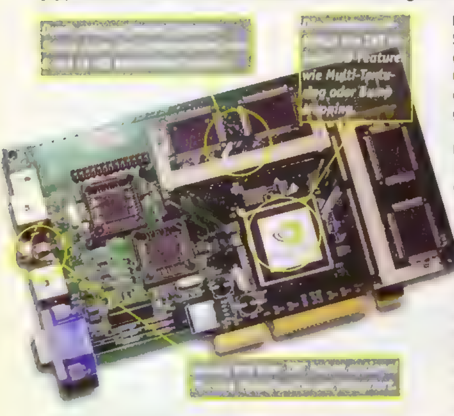


Implementierung sind Incoming, Unreal sowie Q2 (über einen Patch) – in ersten Tests zeigten sich hier Performancezuwächse, die bis zu 30% über einem vergleichbaren Pentium II-System lagen. Da 3DNow! auch in DirectX6 integriert sein wird, besteht die Hoffnung, daß die Technologie auf einer breiten Basis verwendet wird – und damit den gewünschten Erfolg hat. Leistungssteigerungen sind auch durch optimierte Grafik-Treiber zu erwarten – zum Startschuß von 3DNow! haben mit 3Dfx, nVidia, Matrox und ATI wichtige Grafikchip-Entwickler eine Unterstützung angekündigt. Schon in der nächsten PC Action können wir Ihnen die Performancewerte eines AMD K6-2 Referenzsystems mit 300 MHz präsentieren.



NEXT GENERATION

Abseits vom hektischen Spiele-Geschehen wurden in aller Gemütlichkeit drei heiß erwartete Grafik-Chips in Aktion gezeigt. Es scheint sich zu bewahrheiten, daß im Herbst die (vorerst) ultimative Schlacht um den Kombikarten-Thron geschlagen wird.



Die Firmen 3Dfx, S3 und nVidia luden zu einer Präsentation hinter mehr oder weniger verschlossenen Türen ein, um der Presse ihre neuesten Wunderwerke vorzuführen. Leider sind wir an dieser Stelle nicht in der Lage, auf die Fähigkeiten des neuen 3Dfx-Chips mit Namen Banshee einzugehen. 3Dfx verhängte ein Informations-Embargo bis Ende Juni, so daß dessen Features erst in der nächsten Ausgabe enthüllt werden können. Soviel vorab: Voodoo²-Karten sollen als Add-on-Platinen weiterhin die Performance-Spitze bei aufwendigen 3D-Spielen wie Unreal darstellen, während der Kombinations-Chip Banshee bei Spielen mit weniger Texturen mit dem Add-on-Kollegen mithalten kann.

Dynamit von nVidia

Nach dem Technik-Preview in Ausgabe 5/98 (S. 164) konnte sich die Hardware-Redaktion nun von den praktischen Fähigkeiten des Riva TNT überzeugen. Obwohl bei der Vorführung keine Frameraten gemessen wurden, war die Darstellungsqualität des Chips atemberaubend. Das 16 MB dimensionierte Referenzboard zeigte beispielsweise Motorhead von Gremlin (Direct3D) sowie Q2 OpenGL in 1.600x1.200 Bildpunkten bei flüssiger Darstellung. Eine derartige Farbbrillanz in Kombination mit messerscharfen Texturen konnte bisher noch kein Grafik-Chip auf den Monitor werfen. Eine Technolgie-Demo zeigte, zu welchen genialen Transparenzeffekten der TNT bei 32 Bit Farbtiefe fähig ist. Darüber hinaus wurden die Vorteile einer 24 Bit genauen Tiefeninformationen gegenüber den herkömmlichen 16 Bit gezeigt. Angesichts der theoretischen Leistungsmöglichkeiten der Twin-Texel-Render-Engine bestehen kaum Zweifel, daß nVidia einen der Top-Favoriten auf die Pole Position bei den Kombi-Boards in der Mache hat. STB (089-42080) und Diamond (08161-266330) sind die ersten Grafikkarten-Hersteller, die Produkte auf Basis des TNTs angekündigt haben.

Neues von Hercules

Neben einer Platine auf Basis des neuen Chips von S3 (Terminator Beast) zeigte Hercules (089-89890573) noch zwei weitere E3-Neuheiten. Zur allgemeinen Überraschung springt der Grafik-Spezialist ab Juli auf den Add-on-Zug und veröffentlicht mit der Stingray/2 eine Voodoo²-Platine. Mit 12 MB EDO RAM und einem noch unbekannten Spielebundle zielt Hercules auf den Hardcore-Spieler. Jeder V²-Chip wird dabei von einem Passiv-Kühler garniert, damit die maximale Taktfrequenz von 100 MHz absturzfrei gehalten werden kann. Die Thriller Conspiracy auf Basis des Rendition V2200 zielt hingegen auf Besitzer älterer Sockel 7-Systeme ab, deren CPU-Leistung nicht mit der Grafikkarte mithalten kann. Ein integrierter Spezial-Prozessor von Fujitsu mit 1 MB Cache entlastet die Rechner-CPU von Geometrie- und Ausleuchtungsberechnungen.

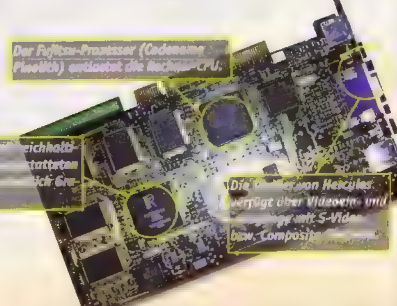
Thilo Bayer

FAKTEN

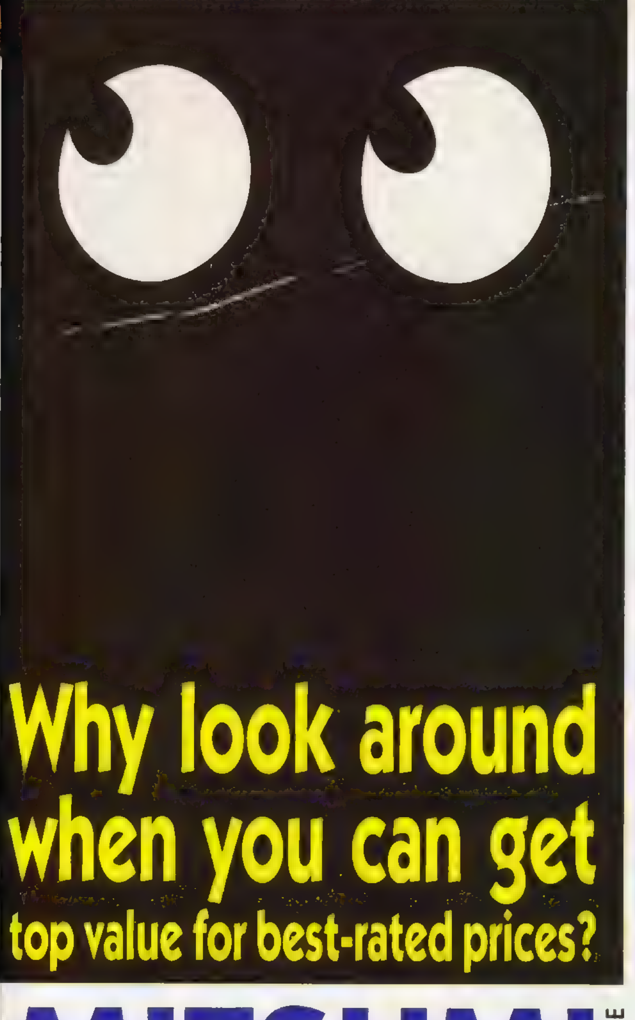


S3 will es noch einmal im Highspeed-Markt wissen. Der brandheiße Savage 3D-Grafikchip erweist sich auf dem Papier als ernsthafter Kombikarten-Konkurrent zu den übrigen Prozessoren. Besonders hervorzuheben ist die Vielzahl an 3D-Features, das Echtfarben-Rendering sowie die durch spezielle Kompressions-Methoden hohe AGP-Performance. Als erster Hersteller hat Hercules die Terminator Beast angekündigt, die voraussichtlich im August erscheinen soll.

- ***Chiptyp:** kombinierter 2D/3D-Chipsatz*
- ***Bautyp:** AGP*
- ***AGP-Modi:** 2X-Modus mit Direct Memory Execution, SBA*
- ***Interne Datenbusbreite:** 2x64 Bit Dualbus-Architektur*
- ***RAMDAC:** 250 MHz*
- ***Grafik-RAM:** 2, 4 oder 8 SDRAM*
- ***3D-Architektur:** Fließkomma-Setup, 24 Bit Farbtiefe, 24 Bit Z-Buffering*
- ***3D-Features:** Bump Mapping, Texturenkompression, Anisotropisches Filtering*
- ***Pixelfüllrate (Theorie):** 125 Millionen Pixel/s*
- ***Polygondurchsatz (Theorie):** 5 Millionen Polygone/s*
- ***Sonstiges:** MPEG-2, OpenGL ICD*
- ***Verfügbarkeit:** Herbst*
- ***Info:** S3, www.s3.com/savage 3d/index.htm*



Der Fujitsu-Prozessor (Codename Pinolith) entlastet die Rechner-CPU.


Why look around
when you can get
top value for best-rated prices?

Dethkarz • Rennspiel

DOWN UNDER



Am anderen Ende der Welt tut sich was! Mit KKND 2 hat die australische Spieleschmiede Melbourne House/Beam Software bereits bewiesen, daß man qualitativ im Konzert der Großen mitmusizieren kann. Jetzt wollen die Aussies auch in anderen Genres die erste Geige spielen.

ALIEN EARTH

Ein weiteres interessantes Projekt von Beam Software erwartet Sie im Herbst. Im Action-Adventure Alien Earth müssen Sie als Einzelkämpfer eine außerirdische Invasion verhindern. Ganz wie bei Fallout bewegen Sie sich aus der isometrischen Perspektive durch eine gerenderte 3D-Welt. Die Eigenschaftswerte Ihres Charakters lassen sich im Spielverlauf durch ein Erfahrungssystem in ungeahnte Höhen treiben. Insgesamt begegnen Sie in Alien Earth rund 50 verschiedenen Gegnern in etwa 120 Locations, zahlreiche Rätsel und Fallen sollen für eine Rollenspiel-typische Atmosphäre sorgen.



Auf die umfangreichen Raumdetails legte man bei Beam besonderen Wert. Fast alle Gegenstände sind manipulierbar.



Taucht ein Gegner auf, verwandelt sich der Cursor in ein Fadenkreuz, das auch die Trefferresistenz des Bösewichts ausgibt.



Bei Gesprächen öffnet sich ein Kommunikationsfenster. Automatisch werden stichwortartig mögliche Gesprächsthemen angezeigt.

Den Grundstein dazu soll Dethkarz legen, ein futuristisches Rennspiel, das an Vorbilder wie Ubi Softs P.O.D. oder WipEout von Psygnosis erinnert. Auf insgesamt zwölf Kursen kämpfen vier verschiedene Fahrzeugtypen in drei Ligen um Bestzeiten. Ihre Aufgabe ist einfach und eigentlich klar: Suchen Sie sich ein Vehikel aus und beweisen Sie, daß Sie das Zeug zum schnellsten Fahrer des Universums haben. Alle Autos unterscheiden sich natürlich erheblich in den Punkten Geschwindigkeit, Beschleunigung, Panzerung und Lenkverhalten, wobei Sie das Setup noch nach Belieben leicht verändern können. Gleiches gilt auch für die Wahl der Waffen, denn wie der Name des Spiels schon vermuten läßt, geht es bei Dethkarz nicht eben friedlich zur Sache. Insgesamt werden Ihnen pro Rennen 16 Computergegner mit allerlei Nettigkeiten wie Lenkraketen, Minenwerfern oder ferngezündeten Bomben das Rennfahrerleben erschweren. Ein Persönlichkeitsprofil für jeden Gegner sorgt dafür, daß Sie das Verhalten der PC-Raser auch garantiert nicht vorhersagen können und überall mit Überraschungen zu rechnen haben. Droht Ihre Kiste Ihnen während des Rennens unter dem Hintern zusammenzubrechen, können Sie das durch einen Boxenstopp beheben, was allerdings viel Zeit kostet. Natürlich dürfen Sie sich Ihrer Haut auch wehren: Durch gute Plazierungen in den Rennen erhalten Sie Geld, das Sie in die Ausstattung Ihres Renners investieren können. Nur mit einem starken Gefährt schaffen Sie schließlich den Aufstieg in die höchste Rennklasse – aber Vorsicht, auch der Abstieg ist jederzeit möglich.

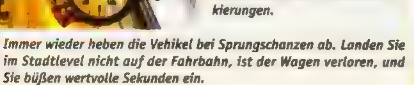
Hochgeschwindigkeits-Metropole

Die zwölf mit Rampen, Power-Ups und Sackgassen gespickten Kurse führen Sie durch insgesamt vier Spielumgebungen, teilweise müssen Sie sogar auf Eis oder unter Wasser Ihre Lenkkünste demonstrieren. Ändert sich der Fahrbahnuntergrund, wirkt sich das auch auf das Verhalten der schon in der Alphaversion exakt zu steuernden Geschosse aus. Erster Eindruck: Dethkarz dürfte Melbourne nicht nur aufgrund der irre schnellen 3D-Engine in Kürze ein weiteres Rennhighlight bescheren – neben dem jährlichen Formel 1 Grand Prix, versteht sich.

Christian Bigge

[illegible]	P166, 16 MB RAM, Win95, Direct3D		
Technik	Direct3D, Glide, DirectSound, CD-Audio, FFpro.		
Multiplayer	4 Sp. Modem, seriell, 8 Sp. LAN, TCP/IP	Sprache	deutsch
[illegible]	Melbourne House/Beam Software	Termin	9/98

☒ Action ☐ [illegible] ☐ Strategie ☐ Wirtschaft



Wie bei WipEout verbergen sich auch hier Beschleunigungszonen hinter den blauen Fahrbahnmarkierungen.

Immer wieder heben die Vehikel bei Sprungschanzen ab. Landen Sie im Stadtlevel nicht auf der Fahrbahn, ist der Wagen verloren, und Sie büßen wertvolle Sekunden ein.




Ein heißes Duell in voller Fahrt. Deutlich sind die Raketen unter dem mittleren Fahrzeug zu erkennen. Ebenfalls beeindruckend: die detailreiche Umgebung.

O.D.T. • 3D-Action-Adventure

PARISER CHIC



Die europäische Metropole ist nicht nur für Fußballfans eine Reise wert. Psygnosis Frankreich werkelt dort seit geraumer Zeit an einem Abenteuer, das technisch auf den Spuren von Tomb Raider wandelt, spielerisch aber auch die Ansprüche von Rätselfüchsen befriedigen will.

In O.D.T. (Abkurzung für „Escape Or Die Trying") dreht sich alles um eine sagenumwobene grüne Perle, die über Heilkräfte verfügen soll. Genau diese benötigen die Bewohner der Stadt Calli dringend, denn sie werden von einer rätselhaften Seuche dahingerafft. Also wird Kapitän Lamat mit seinem Luftschiff Nautiflyus auf die Suche nach dem Kleinod geschickt, die sich natürlich als besonders schwierig herausstellt.

Charakterstudien

Das gerenderte Intro zeigt den Absturz des Zeppelins über einem gewaltigen Turm, dem Hort der grünen Perle. Lamat und seine dreiköpfige Besatzung müssen sich fortan zu Fuß den Weg durch die acht Etagen des von Monstern bewohnten Bauwerks bahnen, um an den Schatz zu gelangen. Zu Beginn des Spiels wählen Sie Ihren Charakter aus vier Heldentypen aus, die über unterschiedliche Stärke, Waffen- und Magiefertigkeiten verfügen. Während der schwachbrüstige Erzmagier bereits von Anfang an über ein gut sortiertes Arsenal an Zaubersprüchen verfügt, leidet der Kämpfer an chronischer Magieresistenz, besticht aber durch Nehmerqualitäten und respekteinflößende Ballermänner. Letzlich bleibt es Ihnen überlassen, wie sie den rund 40 verschiedenen Perlenwächtern gegenübertreten wollen, klar ist nur, daß Sie die Bösewichter ausschalten müssen, um durch die acht bis 15 Sektoren eines Levels zum Ausgang zu gelangen und die nächste Zwischensequenz zu sehen.

Nur noch eine Stufe...

Zum Glück lassen sich die nicht gerade üppigen Starteigenschaften



Wie bei Tomb Raider fängt eine dynamische Kamera das Geschehen optimal ein, so daß Sie sich auf die Kämpfe konzentrieren können.



Beachten Sie die Transparenzeffekte und den genau definierten Ausleuchtungsbereich der hinteren Fackel.

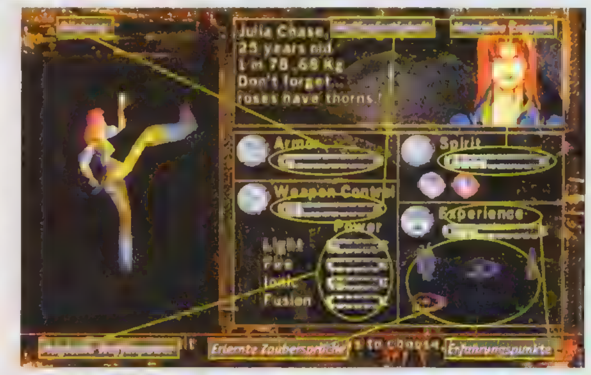
jedes Charakters im Spielverlauf steigern. Erstens erhalten Sie für jedes besiegte Monster Erfahrungspunkte, zweitens liegen je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad (es gibt deren drei!) vierfarbige Power-Ups zum Einsammeln bereit. Was anfangs für Verwirrung sorgt, entpuppt sich nach einiger Spielzeit als besonders ausgeklügeltes Upgrade-System. Die vierfarbigen Lotionen speisen die Energiespeicher für Blitz-, Feuer-, bionische und Fusionsmagie. Jeder Charakter kann mindestens zwei der vier Magiearten erlernen und sich durch die gesammelten Flüssigkeiten nach und nach Zaubersprüche „erkaufen". Jeder einzelne der insgesamt 16 Sprüche läßt sich auf dieselbe Weise noch einmal neunstufig upgraden, die Wirkung und Dauer der Zauber wird dadurch vergrößert. Über Schieberegler legen Sie fest, ob Sie sich auf eine Magieschule konzentrieren oder gleich mehrere anwenden wollen. Mit den gewonnenen Erfahrungspunkten können Sie die Wirkungsweise der vier Primärwaffen ebenfalls ausbauen, so daß Sie Ihren Charakter, ganz wie in einem Rollenspiel, allmählich Ihrer bevorzugten Angriffstaktik anpassen können.

Virtua Fighter

Das ist auch notwendig, denn jedes Monster bekam von den Psygnosis-Entwicklern ein eigenes KI-Skript verpaßt. Einige Finsterlinge bestechen durch ihre „künstliche Dummheit" und folgen lediglich den Primärtrieben „Hunger" und „Angst", andere verhalten sich feige und rotten sich zusammen, wieder andere reagieren auf Eindringlinge enorm aggressiv und kämpfen ihrerseits mit magischen Waffen. Sollten Sie den Bösewichtern einmal völlig ausgelaugt gegenüberstehen, dürfen Sie auf ein ausgezeichnetes Repertoire an Beat 'em Up-Moves zurückgreifen. Jedem der aus bis zu 1.000 Polygonen bestehenden Charaktere wurden durch Motion Capturing rund 250 Bewegungen spendiert, zusätzlich gibt's noch 20 bis 30 besondere Animationen je Heldentyp.

DAS UPGRADE-SYSTEM

Dem Charakterbildschirm (links) entnehmen Sie die Grundeigenschaften Ihres Helden. Die Panzerung steigern Sie durch Rüstungsfunde, auf die Magie- und Waffenfertigkeiten können Sie gesammelte Erfahrungspunkte verteilen. Im Inventorybildschirm (rechts) kaufen Sie sich dann Ihre Zaubersprüche, die unterschiedlich viele Erfahrungspunkte kosten. Über die Schieberegler bestimmen Sie, auf welche der vier Magiearten Sie sich konzentrieren möchten.





Farbengewitter

Dank Direct3D-Unterstützung erstrahlen die finsteren Kellergewölbe von O.D.T. in allerfeinster Pixelpracht. Besonders beim Waffeneinsatz kommen Besitzer von 3D-Beschleunigerkarten in den Genuß von beeindruckenden Transparenz-, Nebel- und Blitzeffekten, ein dynamisches Light Sourcing-System sorgt zudem für eine schauerliche Ausleuchtung der Gemäuer. Dank der vielen Rätsel und Fallen sowie unterschiedlicher Lösungsmöglichkeiten für die gestellten Aufgaben verspricht O.D.T. eine große Langzeitmotivation. Bei Psygnosis ist man zuversichtlich, den angestrebten Veröffentlichungstermin im Oktober auch zu halten. Dann dürfte die Luft auch für das Superweib Lara Croft etwas dünner werden, die Ende des Jahres wohl ihren dritten Auftritt haben wird.

Christian Bigge

Voraussichtlich:	P166, 16 MB RAM, Win95
Technik:	Direct3D, DirectSound, CD-Audio, Dolby ProLogic, QSound
Multiplayer:	Nicht geplant
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Psygnosis Frankreich
Erscheint:	Oktober 1998

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft



IHRE VORTEILE IM ABO:

- 12 mal PC ACTION zum alten Preis (7,90/Ausgabe)!
- Kompetente Spieletests verraten Ihnen welche Spiele die wirklichen Highlights sind.
- Geniale 48 Seiten Tips, Tricks und Komplettlösungen in jeder Ausgabe.
- Das Extra: CD-ROM Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD.
- Lieferung per Post frei Haus, die Versandkosten übernimmt der Verlag.

JA, ich möchte:

❒ **das PC ACTION Abo mit CD-ROM**
(DM 94,80,-/Jahr (= 7,90/Ausg.), Ausland 118,80 -/Jahr; ÖS 780,-/Jahr)

❒ **das PC ACTION PLUS Abo mit CD-ROM**
(DM 168,-/Jahr (= 14,-/Ausg.), Ausland 192,-/Jahr; ÖS 1.308,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten (an die auch die Aborechnung geschickt wird): (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr

PLZ, Wohnort

Die Tomb Raider II-Uhr (Art.-Nr.: 1142) geht an folgende Adresse:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Das Abo gilt für mind. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung an läuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an **COMPUTEC VERLAG GmbH &Co KG, Aboservice Postfach, 90327 Nürnberg**
Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr

BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an: **COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

B3

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150,
wochentags von 13-17 Uhr

Abo-Service Fax-Nummer:
Tel: 0180/5959506
Fax: 0180/5959513

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft.

e-Mail: redaktion@pcaction.de

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Kramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Dr. Rainer Cordes,
Christian Geltenpoth

Chefredakteur
Christian Müller

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christian Bigge

Leitender Redakteur CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Redaktion
Herbert Aichinger, Harald Fränkel

Redaktion Hardware
Thilo Bayer

Bildredaktion
Richard Scholler

Textkorrektur
Margit Koch

Freie Mitarbeiter
Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Peter Gunn (pg), Daniel Kreiss (dk), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Andrea von der Ohe (avo), Florian Weidhase (fw), Stefan Weiß (sw), Frank-Jürgen Wörner (fjw)

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Hans Strobel, Gisela Tröger

Das Inhaltpapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Die PC Action 8/98 erscheint am 15. Juli 1998

Werbeleiterin
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel
© Blizzard

Abonnement
PC Action kostet im Jahres-Abonnement mit CD-ROM DM 94,80 und mit Vollversion DM 168,-.

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
PC Action CD ÖS 780,-
PC Action Plus ÖS 1.308,-
PGV Salzburg GmbH, Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel. 06246-882-0
Fax: 06246-882-5259

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Telefax: 0911/2872-240

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11, gültig ab Oktober 1997

Telefonkontakt für Anzeigenkunden
(Leserfragen können hier leider nicht beantwortet werden): 0911-2872-140

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage I. Quartal 1998 134.179 Exemplare

PC ACTION SPIELETESTS

DIE GOLDENE CD-ROM



Bemerkenswerten Spielen verleihen wir die Auszeichnung PC Action Gold. Sie ist nicht unmittelbar an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus. Mit einem Satz: Bei einem derart ausgezeichneten Spiel dürfen Sie ohne zu zögern zugreifen.

DAS TESTURTEIL

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt. Christian M. beschäftigt sich mit Actionspielen und Simulationen. Christian B. läßt kein Sport- oder Rennspiel liegen und vertieft sich in Wi-Sims. Herbert liebt Adventures und Strategiespiele, und Alex scheint als Taktiker geboren und verfaßte und übersetzte bereits einige Rollenspiele. Harald schließlich schnappt sich Sport-, Renn- und Actionspiele. Die Gesamtwertung, ein Urteil der Redaktion, wird von uns in einer Konferenz festgelegt, wobei dem Haupttester die Vorgabe der Tendenz obliegt. Gewertet wird immer „im Genre", d. h. Spiele werden aufgrund ihrer Thematik miteinander verglichen.

UNTER DER LUPE: COMMANDOS

Christian M.:
Commandos unterscheidet sich erfreulicherweise sehr vom Build & Rush-Einerlei des Echtzeitstrategie-Genres. Genaue Beobachtung, Taktieren und vor allem kreatives Denken sind gefragt, und es ist immer wieder verblüffend, auf welche neuen Problemlösungen man stößt: Täuschen und tarnen.

Christian B.:
Nur noch diese eine Falle entschärfen, nur noch den LKW kapern, nur noch dieses Gebäude in die Luft jagen... Commandos ist eines jener Spiele mit enorm hohem Suchtfaktor. Anspruchsvolle Levels, viele Lösungswege und Atmosphäre – so muß ein Spiel aussehen, dann klappt's auch mit den Testern!

Alex:
Commandos ist nicht nur innovativ und bis jetzt einzigartig im Genre, es fesselt einfach Stunden und Tage vor den Monitor. Selbst der hohe Schwierigkeitsgrad kann nicht frustrieren. Eine steile Lernkurve und die zahlreichen Möglichkeiten lassen keine Langeweile aufkommen.

Herbert:
„Alaaaarm!!!" Mist, wieder haben sie mich entdeckt – also das Ganze nochmal! Während man andere Spiele nach dem x-ten erfolglosen Versuch frustriert in die Ecke knallt, bleibt man an Commandos eisern dran, bis man dem Feind doch noch gezeigt hat, wo der Hammer hängt!

Harald:
Commandos ist für mich eine echte Überraschung, weil hinter dem Projekt ausgerechnet eine spanische Spieleschmiede steht – wo doch echte Knaller normalerweise meistens aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten kommen. Nein, ich bin wahrlich kein Strategiefan, doch dieses Stück Software überzeugt. Zum einen, weil es sich erfrischend anders spielt als die nach DIN C&C genormte Konkurrenz. Und zum anderen, weil es gnadenlos klasse aussieht. Schade, daß der Schwierigkeitsgrad so hoch ausgefallen ist. Denn das dürfte für Fans anderer Genres, also Seiteneinsteiger, doch etwas abschreckend sein.

Commandos • Echtzeitstrategie

COMMANDOS STERBEN EINSAM



Juni 1940: Frankreich, Norwegen und Teile von Afrika werden von der Wehrmacht besetzt. An einen britischen Gegenangriff ist zu diesem Zeitpunkt nicht zu denken. Einzig und allein kleine, maximal sechs Mann starke Spezialeinheiten können durch Sabotage strategischer Punkte den übermächtigen Feind schwächen. In den nächsten fünf Jahren erhalten Sonderkommandos Einsatzbefehle in Norwegen, Afrika, Frankreich und schließlich in Deutschland selbst.

Das dreckige Dutzend, Die Wildgänse kommen, Agenten sterben einsam – die Liste jener Klassiker der Filmgeschichte ließe sich beliebig fortsetzen. Abgesehen von der darstellerischen Leistung von Schauspielern wie Richard Burton oder Clint Eastwood ist der Erfolg jener Streifen auf das spannende Hintergrundthema zurückzuführen. Ein kleiner Trupp Spezialisten tanzt einem ganzen feindlichen Bataillon auf der Nase herum, umgeht alle Sicherheitsvorkehrungen, beendet erfolgreich die Mission und entkommt! Zumindest wenn alles nach Plan läuft und der Feind nicht aus irgendeinem Grund Alarm auslöst. In 20 Missionen übernehmen Sie das Kommando und sind für Planung und Ausführung der Einsätze hinter feindlichen Linien verantwortlich.

Echtzeitstrategie mit Köpfchen

Ungewöhnlicher kann ein Genrevertreter nicht sein. Basisaufbau, Ressourcenförderung und Einheitenproduktion existieren nicht. Auch die strategische Plazierung von Einheiten und eine taktische Vorgehensweise



Diese Fotomontage einer Spielmission besteht aus 12 zusammengesetzten Screenshots (je 1024x768) und gibt einen guten Überblick über die Größe einer Mission. Rechts ist der Startpunkt des gesamten Teams im Einsatz „David & Goliath".

DAS HALBE DUTZEND

Green Beret

Der Green Beret ist sehr flink und stark genug, um besiegte Feinde und Fässer zu schleppen. Außerdem kann er Mauern und Felswände erklimmen.

Lautlos und sehr effektiv setzt der Green Beret sein Kampfmesser ein und bringt Gegner zur Strecke.

In Sand und Schnee kann sich der Green Beret eingraben, ist unauffindbar und springt plötzlich wieder auf.

Das Lockgerät lenkt die feindlichen Soldaten kurz ab. Das reicht meist, um sie auszuschalten.

Marine

Der Marine ist ein Kampfschwimmer, der alle Wasserfahrzeuge steuern kann. Außerdem ist er ein geübter lautloser Kämpfer.

Wie der Green Beret kann auch der Marine sein Kampfmesser geschickt und lautlos einsetzen.

Die Tauchausrüstung erlaubt dem Marine, jedes Gewässer zu überqueren, ohne entdeckt zu werden.

Die Harpune beseitigt jeden Feind mit einem Schuß ohne Krach, allerdings ist die Reichweite gering.

Nur der Marine kann Schlauchboote tragen und mit ihm andere Teammitglieder befördern.

Scharfschütze

Der Scharfschütze ist die einfachste und effektivste Methode, um auch größere Gruppen von Feinden ohne Lärm auszuschalten.



Mit dem Verbandskasten lassen sich Teammitglieder notdürftig verarzten, bis kein Verbandmaterial mehr da ist.

Über riesige Entfernungen hinweg beseitigt der Scharfschütze Feinde außerhalb deren Sichtweite.

Das Gewehr hat leider nur limitierte Munition und sollte als letzter Lösungsweg aufgespart werden.

Jedes Mitglied der Spezialeinheit hat einen Colt bei sich, was manchmal eine simple Problemlösung darstellt.

Spion

Wie der Green Beret kann der Spion Leichen wegtragen und lautlos töten. Sein [illegible] deutschen Uniform.

Mit dem Verbandskasten lassen sich T[illegible] kein Verbandmaterial mehr da ist.

Mit einer Uniform kann der Spion beliebig lange sogar eine ga[illegible]

[illegible] Kampfmessers greift [illegible] nen Laut ist der Feind beseitigt.

Pionier

Der Pionier versteht sich auf den Umgang mit allen Sprengstoffen. Er führt meist die letzten und finalen Handgriffe gegen die Feinde aus.

Die Falle ist eine einfa[illegible] ist sie nicht sichtbar.

Selbst größere Patrouillen sind mit einer Granate leicht zu besiegen. Achtung: Der Knall [illegible] tere Soldaten an.

Erst wenn der Pionier den [illegible] diert diese Sprengladung.

Fahrer

Der Fahrer kann nicht nur Panzer, Lastwagen und Motorräder kurz[illegible]

Das Sturmgewehr ist eine ähnlich plumpe Taktik wie die [illegible] und effektiv.

Mit dem Verbandskasten lassen sich Teammitglieder notdürftig [illegible] mehr da ist.



Die Flucht gelingt nur, wenn das Jagdflugzeug gesprengt wird.



Sitzen die Commandos erst sicher im Panzer, ist alles ganz einfach.

des Teams ist unnötig. Einzig und allein der Einsatz von ein bis drei Teammitgliedern zum richtigen Zeitpunkt an der richtigen Stelle verspricht Erfolg. Dadurch ergibt sich in Commandos eine Spielweise, die mit keinem anderen Echtzeit-Strategiespiel vergleichbar ist. Dadurch verlangt Commandos weder schnelle Reaktionen noch große Fingerfertigkeit im Umgang mit der Maus oder gar Vorkenntnisse aus anderen Echtzeit-Strategiespielen. Die ungeheure Faszination dieser innovativen Spielidee liegt vielmehr darin, einen vorher ausgearbeiteten Plan umzusetzen und so nach und nach einen um ein Vielfaches überlegenen Gegner zu besiegen.

Das Mikado-Prinzip

Was hat Mikado, das Spiel mit den kleinen Holzspießen, mit Commandos gemeinsam? Ganz einfach, ein durchaus ähnliches Spielprinzip. Nach Betrachtung der Lage aller Spieße oder gegnerischer Soldaten ist früher oder später eine Schwachstelle entdeckt. Ein Plan entsteht, wie einer der Spieße bzw. eine der Wachen entfernt werden kann, ohne daß der Stoß wackelt bzw. der Gegner Alarm auslöst. Wie in Mikado arbeitet sich der Spieler auch in Commandos in Schüben vorwärts. Ist erst ein Gegner ausgeschaltet, ergeben sich neue Möglichkeiten, durch die sich meist schnell und einfach die nächsten Wachen eli-

PC ACTION PRÜFSTAND — COMMANDOS

ALLGEMEINES

ANZAHL DER LEVELS:
20 Missionen
UMFANG DES TUTORIALS:
- 7 Videos reine Theorie
  6 Missionen Praxis

SEHR GUTE OPTISCHE ABWECHSLUNG:
- Vier Länder mit Wüste, Schnee, Stadt, Hafen, Strand, Burg usw...

DURCHSCHNITTLICHE SPIELZEIT PRO LEVEL:
Ungefähr 5 Stunden
SPIELZEIT INSGESAMT:
- Ungefähr 100 Stunden

ANZAHL EINHEITEN:
- 6 eigene Einheiten
- Insgesamt über 10 Fahrzeuge, Schiffe und Flugzeuge
- 3 gegnerische Einheiten

3D-TERRAIN:
- Ja

AUSWIRKUNGEN VON 3D-TERRAIN:
- Ja

SICHTLINIEN:
- Ja

SCHUßLINIEN:
- Ja

SCHWIERIGKEITSSTUFEN:
- Keine Auswahl möglich

MEHRSPIELER-MODUS:
- Bis zu 6 Spieler über TCP IP (LAN oder Internet) spielen zusammen gegen den Computer. Jeder steuert die gleichen Commandos

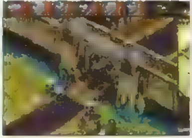
SPEICHERFUNKTION:
- Zehn Speicherplätze und ein Schnellspeicherplatz

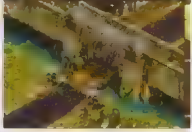
SOUND & MUSIK

Während des Spiels bietet Commandos keine Hintergrundmusik, sondern nur Soundeffekte und Sprachausgabe. In diesem speziellen Fall jedoch eigentlich eher ein Vorteil, denn der Spieler benötigt Ruhe, um einen Plan zu erstellen und das Vorgehen des Teams zu koordinieren. 3D-Stereo-Sound ist leider nicht enthalten, wohl aber erklingen Geräuschquellen, die weiter von der aktuellen Anzeige am Bildschirm entfernt sind, leiser. So läßt sich grob abschätzen, welche Geräusche der Computer bis zu welcher Entfernung hören kann.

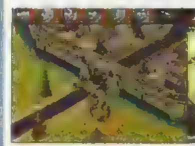
GRAFIK

Commandos bietet Auflösungen zwischen 512x384 bis 1.024x768 an. Es handelt sich ausschließlich um DirectDraw, d. h. 3D-Beschleuniger legen eine Zwangspause ein. Es kommt also nur auf die 2D-Qualitäten der Grafikkarte sowie den Prozessor an. Selbst auf einem schnellen P2 mit einer guten Grafikkarte läßt sich das erste Ruckeln bei einer Auflösung von 800x600 feststellen. Allerdings nur, wenn man scrollt, was in Commandos ziemlich unwichtig ist! Selbst auf langsamen Rechnern geht so kaum Spielspaß verloren, vor allem auch, weil die Möglichkeit, stufenlos zu zoomen, höhere Auflösungen zumindest zum Teil ersetzt und ähnlichen Komfort und Übersichtlichkeit in niedrigeren Auflösungen bietet.





Solange ein relativ kleiner Bildausschnitt dargestellt wird, ist die niedrigste der höchsten Auflösung noch nahezu ebenbürtig. In 512x384 (links) wird jedes Detail fast genauso wie in 1.024x768 (rechts) gezeigt.





Nur für die Planung wählt man meist eine höhere Zoomstufe. Während in der niedrigen Auflösung von 512x384 (links) die Pixel zu stark sichtbar werden, bleiben bei 1.024x768 (rechts) noch alle Details erhalten.

INSTALLATION

Zwei Installationsmöglichkeiten stehen zur Auswahl. Bei der größeren kommen alle Missionsdaten von der Festplatte. Nur die Videosequenzen müssen von CD geladen werden.

GEMESSEN MIT EINEM 8XCD-ROM:
Ladezeiten bei 70 MB-Installation: Befriedigend
Ladezeiten bei 130 MB-Installation: Gut

DETAILVERLIEBT

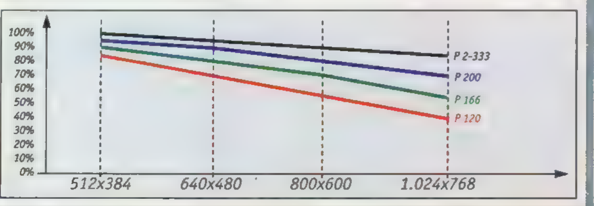
Bis ins kleinste Detail wurden historisch korrekt Panzer, LKWs, Sdkfzs, Flugzeuge, Gebäude und Schiffe umgesetzt. Pyro Studios hat aber auch einigen Aufwand in für das Spiel weniger relevante Themen gesteckt. Wie in vielen Echtzeit-Strategiespielen legen Wachen eine Zigarettenpause ein oder schlürfen Kaffee. Ihre Aufmerksamkeit wird dadurch leider nicht beeinträchtigt.





LEISTUNGSMERKMALE

So ziemlich jede 2D-Grafikkarte oder 2D/3D-Kombi-Grafikkarte hat 2 MB Speicher und kann somit theoretisch ohne Probleme 1.024x768 bei Commandos Farbtiefe von 16 Bit darstellen. Die Qualitätsunterschiede durch die Grafikkarte lassen sich für Commandos vernachlässigen. Es kommt sogar nur in Maßen auf die Geschwindigkeit des Prozessors an. Bei einer Leistung von 70% ist Commandos trotz erheblichen Ruckelns noch relativ gut spielbar.



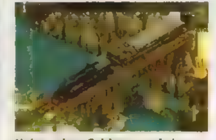
minieren lassen. Während jedoch bei Mikado kaum verschiedene Möglichkeiten existieren, ein Hölzchen wegzunehmen, stehen in Commandos schier unendliche Mittel und Wege bereit, um ein bestimmtes Problem zu lösen. Dadurch entsteht die hohe Motivation von Commandos. Langweilige Standardsituationen sind schnell erledigt. An manchen Feindstellungen muß der Spieler aber oft eine Stunde und mehr grübeln und probieren, bis zumindest ein durchführbarer Weg gefunden ist.

Harte Ziele

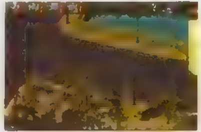
Commandos ist sicherlich nicht leicht. Wer seit Ewigkeiten an einer bestimmten Gegnerkonstellation hängt und immer noch keine Ahnung hat, wie sie zu knacken ist, spürt langsam den ersten Frust in sich aufsteigen. Darunter leidet der Spielspaß jedoch kaum. Wenn einige Missionen etwas länger dauern, ist man umso stolzer auf das letztendlich erreichte Ergebnis. Der hohe Schwierigkeitsgrad spornt förmlich zu Bestleistungen an. Nach einigen bewältigten Aufgaben entstehen völlig neue Pläne, wie einzelne Situationen unproblematisch zu lösen sind. Der Spieler lernt sehr schnell, neue Taktiken in die Tat umzusetzen, wird aber durch die stetige Steigerung der Schwierigkeit fast immer optimal gefordert.

Zeitfenster

Die meiste Zeit in Commandos beobachtet man die einzelnen Wa-



Neben den Schienen wird man nicht vom Zug überfahren.



Der Marker zeigt, ob ein Feld im Blickfeld des Gegners liegt.



VERGLEICH

Es ist nicht ganz einfach, vergleichbare Spiele zum einzigartigen Spielprinzip von Commandos zu finden. Man stelle sich eine Kombination von Jagged Alliance und dem Uraltklassiker „They stole a Million" vor. Einzig und allein das rundenbasierte Incubation kann mit einer ähnlichen strategischen Tiefe und tollen Grafik aufwarten. Alle anderen vergleichbaren Spiele werden darüber hinaus um Längen in den Punkten Missionsdesign und Spielbarkeit geschlagen. Zwar behandelt Spec Ops genau das gleiche Thema, aber die Spielweise ist durch die 3D-Darstellung sehr unterschiedlich. Commandos erfordert etwas mehr Grips als das rundenbasierte Jagged Alliance, das technisch mittlerweile natürlich schon total veraltet ist. Ansonsten bietet nur noch das mittlerweile leicht angestaubte Lost Vikings 2 diese Mischung aus Timing, Denkaufgaben und dem Einsatz von spezialisierten Spielfiguren.

Commandos	*92%*
Incubation:	92%
Spec Ops	79%
Jagged Alliance (Deadly Games):	75%
Lost Vikings 2:	75%

chen sowie deren Sichtradius und Marschrouten. Mit einigen Mausklicks und Hotkeys wird gescrollt, ein Commando bewegt oder der Blickwinkel eines Gegners angezeigt. Es besteht sogar die Möglichkeit, den Screen in mehrere Teile zu zerlegen und so verschiedene Stellen gleichzeitig anzuzeigen. Richtig hektisch ist Commandos nur alle paar Minuten, wenn ein Teammitglied wirklich zum Einsatz schreitet. Da man das optimale Zeitfenster, in dem die Aktion geschehen muß, nicht immer perfekt erwischt, ist häufiges Speichern und Laden unumgänglich. Um all jene Aufgaben zu lösen, ist keine effektivere und einfachere Steuerung denkbar.

Vielfältig

Ähnlich abwechslungsreich wie die Spielweise sind auch die Grafiken zu den einzelnen Missionen gestaltet. Stille Seen und Schnee in Norwegen, Wüste und Palmen in Afrika, die malerischen Strände der Normandie, idyllische Städtchen in Frankreich und eine Brücke zuviel über den Rhein erfreuen das Auge immer wieder aufs neue. Bis ins kleinste Detail sind einzelne Dachschindeln, Zweige an Bäumen, Stromkabel, Telefonmasten und weitere Kleinigkeiten sichtbar, völlig unabhängig davon, ob sie im Spiel eine wichtige Funktion erfüllen oder nur als Zierde dienen. Weniger Wert hat Pyro Studios auf den Sound gelegt. Während die fehlende Hintergrundmusik im Spiel eigentlich kein Manko darstellt, hätten etwas mehr Soundeffekte und ein größeres Repertoire bei der Sprachausgabe nicht geschadet.

Alexander Geltenpoth

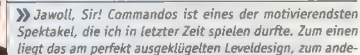


Die Brücke von Arnheim: Die Karte zeigt alle Gegner und die Missionsziele deutlich markiert.



Durch das Fragezeichen-Icon in der Dachleiste wird sofort jedes Objekt im Spiel benannt.

Der Screen läßt sich in bis zu sechs Bereiche teilen. Die kleinen Ausschnitte rechts scrollen sogar automatisch hinter den Patrouillen her.



KOMMENTAR

» Jawoll, Sir! Commandos ist eines der motivierendsten Spektakel, die ich in letzter Zeit spielen durfte. Zum einen liegt das am perfekt ausgeklügelten Leveldesign, zum anderen an den unzähligen Möglichkeiten, die verschiedenen Aufträge zu meistern. Wie beim Schach müssen Sie die Verhaltensweisen der Gegner vorausahnen und jeden Zug genau planen. Gerade weil das nicht immer klappt, ist für Adrenalin pur gesorgt. Zugegeben, gewaltfrei kommen Ihre Commandotruppen nicht gerade daher, aber immerhin kämpfen Sie auf der Seite der „Guten", das sollte doch einige moralische Bedenken zerstreuen, oder? Wer Strategiespiele mag oder einfach nur Spaß am Tüfteln hat, muß hier einfach zuschlagen. Mehr davon, bitte! «

KOMMENTAR

» Noch nie habe ich ein Echtzeit-Strategiespiel gesehen, das so viel Logik, Taktik und Denkarbeit erfordert. Trotz hohem Schwierigkeitsgrad besteht eine schier unendliche Motivation, auch die härteren Levels perfekt zu lösen. Eine steile Lernkurve und die parallel wachsenden Anforderungen halten den Spieler durch alle 20 Missionen in Spannung. Neben dem ausgeklügelten Leveldesign und der grandiosen Spielidee kann Commandos auch technisch begeistern. Detaillierte Grafik mit der Möglichkeit, zu zoomen, und einfachste Steuerung machen Commandos zu einer schwer zu übertreffenden Referenz im Genre. Garantierter Spielspaß für jedermann. Selbst wenn Sie normalerweise keine Strategiespiele mögen, sollten Sie einen Blick auf Commandos werfen. «

Mindestens:	P120, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	MIDI
Multiplayer:	6 Sp. LAN/TCP/IP	Controller:	Maus, Tastatur
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	480 MB/70-130 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Pyro Studios/Eidos	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 86% | Sound: 79% | Genre: Echtzeitstrategie

92% Einzelspiel

93% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Endlich! Echte Innovationen im Echtzeitstrategie-Genre «

So spielt sich Commandos:

Nach langer Planung, häufigem Abspeichern und Testen der verschiedenen Möglichkeiten und Strategien ist eine schöne Lösung für die 2. Mission gefunden. Beim ersten Mal wurden noch drei Stunden benötigt, um den Auftrag erfolgreich zu beenden. Aufgrund des angeeigneten Wissens über die Funktionsweise von Commandos und für diese Mission speziell sollte es beim zweiten Versuch sehr viel schneller und problemloser klappen. Die steile Lernkurve ist unverkennbar...



Alle Commandos sind in den Lastwagen gestiegen, den der Fahrer geschickt zur Flucht plaziert. Der Pionier legt seinen Zeitzünder und rennt zum LKW.

6.-7. MINUTE

Leider passen nur zwei der vier Teammitglieder in das Schlauchboot. Der Marine muß also zurückfahren und die anderen beiden Commandos holen.

8.-9. MINUTE

Der Marine packt das Schlauchboot ein, das Team [illegible] sich hinter dem Felsen vor dem Patrouillenboot. Der Green Beret erklettert die Mauer und läßt die Leiter herunter.

Um den Fluß sicher zu überqueren, muß zuerst der einzelne Soldat möglichst weit nördlich auf der Mauer ausgeschaltet werden. Für den Scharfschützen ein Kinderspiel.

3.-5. MINUTE

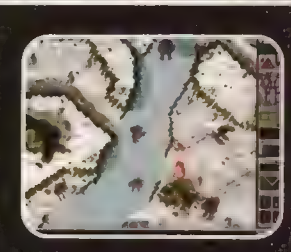
Das Team wartet hinter der Mauer, bis das Pa[illegible] nach Süden [illegible] läuft [illegible] Fluß [illegible] Schl[illegible] auf.

1. MINUTE

Die Soldaten am anderen Ufer können die Pistolenschüsse nicht hören. Im Trommelfeuer des fünfköpfigen Teams haben die drei einzelnen Wachen keine Chance!


22.-24. MINUTE
Der einzelne Soldat ist
Opfer für
Der
Körper
in der Ecke des
28. MINUTE
mit dem LKW
12.-13. MINUTE
Soldat seine
gerade neu
hat, beseitigt der
Beret auch
am Tor
17.-21. MINUTE
an der Hausecke ab. Dane-
14.-16. MINUTE
Schnee und
DEBRIEFING
Die Mission







LIZER

HE GAME





ÄLTLICH !!!





Army Men • Action

JOIN THE TOY STORY

In Deutschland werden aus normalen Soldaten öltriefende Cyborgs. Während im Rest der Welt eine derartige Modifikation meist auf Unverständnis stößt, brachte sie 3DO auf eine witzige Idee. Die spätestens seit Toy Story allseits bekannten Plastiksoldaten geben witzigere und noch unblutigere Ziele ab.



Durch den Flammenwerfer schmelzen die Plastiksoldaten und Fahrzeuge. Waffen wie der Flammenwerfer benötigen Munition.



Weitere Hinweise finden sich des öfteren auf solchen Zetteln.



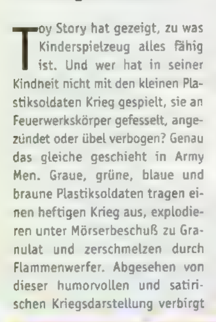
Die Einsatzbesprechung mit der strategischen Übersichtskarte.

Toy Story hat gezeigt, zu was Kinderspielzeug alles fähig ist. Und wer hat in seiner Kindheit nicht mit den kleinen Plastiksoldaten Krieg gespielt, sie an Feuerwerkskörper gefesselt, angezündet oder übel verbogen? Genau das gleiche geschieht in Army Men. Graue, grüne, blaue und braune Plastiksoldaten tragen einen heftigen Krieg aus, explodieren unter Mörserbeschuß zu Granulat und zerschmelzen durch Flammenwerfer. Abgesehen von dieser humorvollen und satirischen Kriegsdarstellung verbirgt sich hinter Army Men ein Action-Spiel mit strategischen Elementen.

Sir! Yes, Sir!

Im Spiel übernehmen Sie den Sergeanten einer meist kleinen und überschaubaren Truppe. Mit unterschiedlichsten Waffengattungen – vom Morser über den Panzer bis zum Raketenwerfer ist alles dabei – gilt es, feindliche Stellungen auszuheben, bestimmte strategische Punkte zu erreichen oder eigene Stellungen zu verteidigen. Eine ganze Reihe von Unzulänglichkeiten vermiesen leider die sonst hohe Motivation. Zum einen kränkelt das Routefinding. Ebenso führt ein Problem der KI zu Frust: Es kann passieren, daß sich Gegner und eigene Soldaten nicht wehren, sondern im Kugelhagel nur unbeteiligt auf ihr Ende warten. Einen bösen Schnitzer hat sich 3DO noch bei der Steuerung erlaubt, die oft übel hakt, was eine Zielerfassung unfair erschwert. Richtig gut gelungen sind dafür die animierten Zwischensequenzen.

Alexander Geltenpoth



Blaue und graue Soldaten haben sich hier gegen den grünen Sergeant verbündet und seine Truppe schon empfindlich dezimiert.

KOMMENTAR

» Army Men zeigt in vielen Bereichen sehr gute Ideen. Das Spiel selbst hätte ein enormes Potential, aber die Umsetzung ist etwas mißglückt. Grafik und Sound kommen über den Mindeststandard nicht hinaus, und die angesprochenen Kritikpunkte zeigen, daß Army Men noch nicht reif für den Markt ist. Eigentlich schade, denn es kommt durchaus gehobener Spielspaß auf, allerdings nur so lange, bis wieder eine unfaire Szene alle Bemühungen zerstört. «

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P133, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	MIDI
Multiplayer:	4 Sp. LAN, TCP/IP, Modem, seriel.	Handbuch:	deutsch
Controller:	Joypad, Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	550 MB/115-150 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	3DO/Ubi Soft	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 72%	Sound: 63%	Genre:	Action

69% Einzelspiel **75%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Mittelmäßige Umsetzung einer witzigen Spielidee «



Zoom-In Funktion.
und explosive Action.
http://www.interplay.com
PC CD ROM

Xenocracy • Weltraum-Action/Strategie

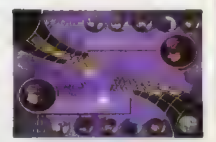
FRIEDENSTRUPPE

In Xenocracy greift Grolier nach den Sternen: Als Raumjäger-Pilot der UPN ist es Ihre Aufgabe, das Kräftegleichgewicht zwischen den vier Supermächten unseres Sonnensystems aufrechtzuerhalten. Alle haben es auf das Mineral Lycosit abgesehen und schrecken auch vor bewaffneten Konflikten nicht zurück...



In Xenocracy bekommen Sie eine Vielzahl aufwendig gerenderter Raumschiffe und realistische Explosionseffekte zu sehen.

Xenocracy unterscheidet sich mit seiner Mischung aus Weltraum-Action und Strategie-Elementen deutlich von herkömmlichen Space-Shootern. Im sogenannten Simulations-Modus wird Ihnen nämlich nicht die übliche lineare Story vom Kampf mit diversen Alienrassen vorgesetzt, statt dessen können Sie Ihr diplomatisches Geschick im Umgang mit politisch-ökonomischen Konflikten zwischen den vier Supermächten von Erde, Mars, Venus und Merkur beweisen. Ständig entstehen (zufallsgesteuert) an den verschiedensten Schauplätzen immer neue Krisenherde, und in jeder Episode müssen Sie sich für die Mission entscheiden, die dem allgemeinen Kräftegleichgewicht am zuträglichsten ist. Treffen Sie eine falsche Wahl, kann dies für das ganze Sonnensystem fatale Folgen haben. Bevor Sie sich in Ihren Einsatz stürzen, dürfen Sie nicht nur Schiff und Bewaffnung konfigurieren, sondern auch Ihren persönlichen Waffenoffizier und einen Wingman ernennen sowie diverse Forschungsprojekte – u. a. verbesserte Waffensysteme – in Auftrag geben. Dennoch kommen auch Freunde des einfachen Ballervergnügens in Xenocracy auf ihre Kosten: Im Arcade-Modus können Sie sich nach einem kurzen Briefing sofort in die Schlacht stürzen und nach Lust und Laune selbst festlegen, welche Voreinstellungen Sie treffen wollen.

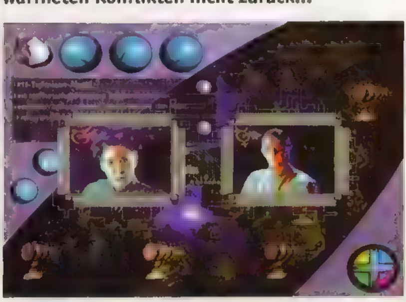


Aus je fünf WSOs und Wingmen wählen Sie Ihre Mitstreiter.

Etwas steril

Obwohl in Xenocracy eigentlich alle Voraussetzungen für eine spannende Space-Sim erfüllt sein sollten, kommt in dem Programm irgendwie keine richtige Atmosphäre auf. Das mag zum einen an den im Konferenzschaltungsstil gehaltenen Briefings liegen, in denen mäßige und schlecht synchronisierte Schauspieler agieren. Zum anderen vermittelt die Grafik in den Missionen kein Gefühl für die Dramatik des Geschehens (Geschwindigkeit kann man z. B. lediglich am HUD ablesen), und die Soundeffekte wirken reichlich gedämpft. Auch der Force Feedback-Support hält dem Vergleich mit aktuellen Genre-Highlights nicht stand. Trotzdem: Xenocracy ist durchaus originell und hat zweifellos seine Qualitäten – wenn Ihnen also inzwischen Commander Blair zu den Ohren rauskommt, könnte Groliers ehrgeiziges Werk eine Alternative sein.

Herbert Aichinger



Die schauspielerischen Leistungen, die Soundqualität und die Lippensynchronisation in den Briefings lassen einiges zu wünschen übrig.

KOMMENTAR

» Der Funke wollte beim Testen nicht so richtig überspringen – Xenocracy erschien mir irgendwie zu glatt und „stromlinienförmig". Der Protagonist, den ich verkörpern sollte, blieb mir ziemlich fremd. Dennoch läßt sich nicht leugnen, daß das Programm technisch solide und vom Konzept her innovativ ist – ein Probespiel sollten Sie auf jeden Fall einmal wagen. «

[illegible]	P133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM, 3D-Beschleunigerkarte		
Grafik:	Direct3D, 3Dfx, Rendition, Permedia 2, Matrox		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	8 Sp. LAN, TCP/IP, Modem, seriell	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus, (FF-)Joystick	Sprache:	deutsch
CD/HD:	629 MB/10-230 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Grolier Int./Ubi Soft	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: [illegible] Sound: 72% Genre: Action/Strategie

79% Einzelspiel

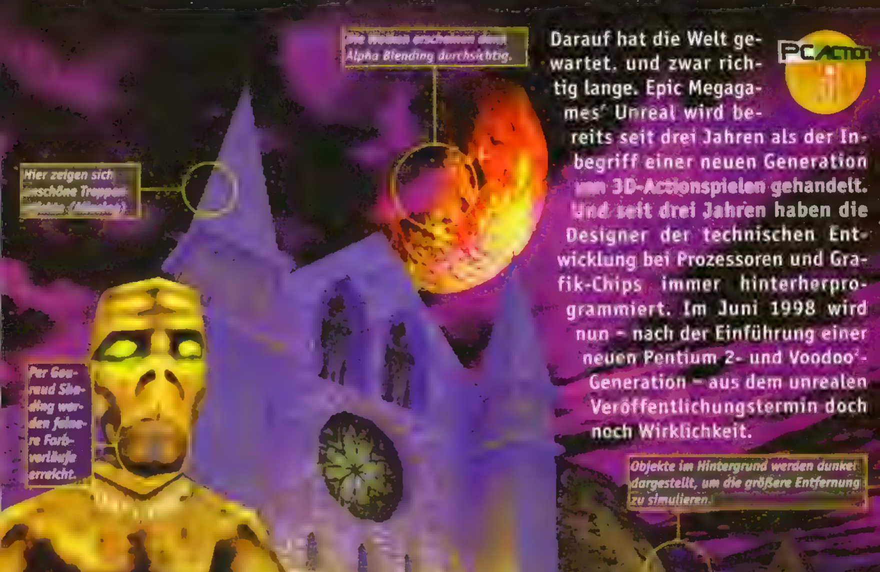
80% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Innovativ, aber ohne das „gewisse Etwas" «

Unreal • 3D-Action

FEST FÜR DIE



Darauf hat die Welt gewartet, und zwar richtig lange. Epic Megagames' Unreal wird bereits seit drei Jahren als der Inbegriff einer neuen Generation von 3D-Actionspielen gehandelt. Und seit drei Jahren haben die Designer der technischen Entwicklung bei Prozessoren und Grafik-Chips immer hinterherprogrammiert. Im Juni 1998 wird nun – nach der Einführung einer neuen Pentium 2- und Voodoo²-Generation – aus dem unrealen Veröffentlichungstermin doch noch Wirklichkeit.

SINNE

Erstmals geriet Epics Unreal-Projekt 1995 als das erste 3D-Spiel in die Schlagzeilen, das die speziellen Grafikbefehle der damals angekündigten MMX-Chips ausnutzen sollte. Heute ist Unreal das erste 3D-Spiel, das Ihren PC bis zum Äußersten ausreizt. Mit entsprechender Hardware erleben Sie ein unvergleichliches visuelles Feuerwerk an Farben, Animationen und phantasievollen Bildern. Dieser pralle Optikrausch ist das „Unreal-Triebwerk", mit dem sich eine sonderbare Welt erschließt, in der Sie stets noch um die nächste Ecke sehen wollen.

(Alp)traumhafte Welt

Als Insasse eines Gefangenentransportraumschiffes stranden Sie zu Beginn des Spiels auf einem fremdartigen Planeten und erwachen in einem völlig zerstörten Zellentrakt. Um Sie herum herrscht völliges Chaos, und Sie bemerken, daß viele Insassen die Notlandung nicht überlebt haben. Die Anfangssequenz dient Epic als Intro, in dem der Spieler selbst schon völlige Bewegungsfreiheit in der 3D-Engine hat. Überall hören und sehen Sie Explosionen. Schwere Erschütterungen lassen das ganze Schiff erzittern. Jetzt schnell raus hier! Auf der Suche nach einem Ausgang erzählen Computerterminals mit Logbucheinträgen von den letzten Ereignissen auf dem Transporter. Das riesige Schiff geriet in eine unbekannte Gravitationsquelle und zog es unversehens in Richtung eines kleinen, bewohnten Planeten. Im Verlauf der Flucht stellen Sie fest, daß Sie wohl der einzige Überlebende sind. Der unbekannte Planet und seine vierarmigen humanoiden Bewohner, die Nali, werden außerdem von einer herrschsüchtigen und erbarmungslosen Alien-Rasse unterdrückt. In 39 Levels suchen Sie einen Weg, um diese fantastische, aber tödliche Welt zu verlassen. Die einzelnen Abschnitte sind dabei direkt miteinander verbunden, d. h. Sie erleben die Wechsel beispielsweise nur als ein Nachladen zwischen zwei Türen. Dabei variiert die Größe der Levels enorm. Manchmal verbringen Sie Stunden damit, sich durch ein Gängelabyrinth zu arbeiten, dann können Sie fast tatenlos nur die Schönheit der Landschaft bewundern oder kämpfen in kleinen Arenen gegen übermächtige Gegner.



Der Spieler-Charakter sieht sich selbst in einem alten Silberspiegel: Die verblüffend weichen Rundungen entstehen durch Frame-Interpolation im Speicher.



Die Nali haben übersinnliche Kräfte und können sich mit Gedankenkraft an andere Orte bewegen. Dabei läßt sich ein toller Transparenzeffekt beobachten.

SCHNELLER SPIELEN – TUNINGTIPS

Ihr PC hat Schwierigkeiten bei Unreal? Kein Wunder, kaum ein Spiel geht derzeit so an die Leistungsgrenze von CPU und Grafikkarte. Bis zu 32 MB RAM schließen Sie unbedingt alle anderen Programme, die den Speicher belasten können, außerdem bewirkt eine frische Defragmentierung der Festplatte manchmal wahre Wunder. Außerdem können wir Ihnen die wichtigsten Tuningtips geben, die Epic-Designer Inoxx vorschlägt. Starten Sie dazu über das Options-Menü die Advanced Properties. Hier können Sie alle nachfolgenden Einstellungen vornehmen. Doch Vorsicht, sollte Unreal aufgrund fehlerhafter Einstellungen nicht mehr starten, öffnen Sie das Programm im Safe-Mode, um die Standard-Einstellungen wieder zu laden.

Cache

Advanced/Game Enige Setting/CacheSizeMegs
Die Menge des Speichers, die als Cache eingesetzt wird. Haben Sie viele Festplattenzugriffe, ändern Sie den Standardwert. Empfohlen ist die Größe des RAM-Speichers minus 16. Haben Sie 32 MB, setzen Sie den Wert auf 15, haben Sie 64, auf 48 usw.

Audio

Audio/LowSoundQuality
True spart Ihnen Rechenzeit, besonders wenn Sie keine MMX-CPU haben.

Audio/UseFilter, Audio/UseReverb
False, wenn Sie keine MMX-CPU haben.

Audio/UseSurround
True, nur wenn Sie auch wirklich ein entsprechendes Soundsystem haben.

Display

Display/LowDetailTextures
True, wenn Sie nur 16 MB oder bei 32 MB zu viele Festplattenzugriffe haben.

Rendering

3dfx Glide:

Rendering/3Dfx Glide support/Coronas
Mit False sparen Sie ca 1% Rechenzeit, ohne große Abstriche in der Darstellung machen zu müssen.

Rendering/3Dfx Glide support/DetailTextures
Wählen Sie False, falls Sie mit Ihrer Framerate nicht zufrieden sind. Bei Voodoo²-Chips erst ab 800x600 bemerkbar. Besonders anzuraten bei Multiplayer-Spielen.

Rendering/3Dfx Glide support/FastUglyRefresh
Wählen Sie True bei einer Voodoo¹-Karte und False bei einer Voodoo²-Karte.

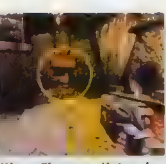
Rendering/3Dfx Glide support/HighDetailActors
Setzen Sie dies nur auf False, wenn Sie mit anderen Veränderungen keine Geschwindigkeitsvorteile erzielen.

Rendering/3Dfx Glide support/ShinySurfaces
Haben Sie Bildwiederholprobleme bei reflektierenden Texturen, setzen Sie auf False.

Rendering/3Dfx Glide support/VolumetricLighting
Haben Sie Bildwiederholprobleme bei Nebel- und dichten Lichteffekten, setzen Sie auf False.

SO SPIELT SICH UNREAL

Um einen Eindruck von Unreals Vielfalt, Abwechslungsreichtum und Dramaturgie zu erhalten, spielen Sie sich mit uns durch einen Level. Es handelt sich hierbei um die dritte Episode, die noch nicht allzuviel über den weiteren Spielverlauf verrät. Nur mit viel Mühe konnten Sie den gestrandeten, vor der Explosion stehenden Gefangenentransporter unbeschadet verlassen. Draußen glauben Sie das Paradies zu sehen. Ein dschungelgrünes Hochplateau mit saftiger Vegetation und kleinen kaninchenartigen Tierchen breitet sich vor Ihnen aus. Fliegen summen in der Luft, Vögel kreischen am Himmel, ein Wasserfall komplettiert die malerische Szene. In einer der hochaufragenden Felswände entdecken Sie ein Tor:



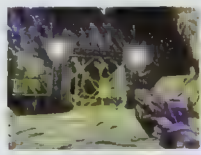
Ein Minen-Eingang: Unter dem Schild mit den Schriftzeichen patrouilliert ein Brut-Wächter. Meine Automag spuckt...



In der Lore finden sich Munitions-Nachschub und ein Healthpack. Dahinter ist ein weiterer Eingang zu erkennen.



Autsch! Noch ein Wächter, der sofort hochaggressiv und beidhändig mit Raketengeschossen antwortet. POW, POW, POW!



Hmm... ein Kraftfeld-gesicherter Durchgang. Das Steuerpanell links weist auf den funktionierenden Status hin. Also zurück.



Weiter durch den Minen-Eingang, plötzlich wird alles in tiefgelbes Licht getaucht: Ein glühendes Lava-Becken faucht neben mir.



Argh, ein versteckt an der Decke hängendes Tentakel-Vieh verschießt unter Gekreische nadelartige Sporen auf mich. BLAM!



Weiter geht's einen metallverkleideten Gang entlang. Wow! Da war schon jemand vor mir hier und hatte wenig Glück.



Aah, die Kraftfeld-Einheit. Die Paneele zeigen volle Funktionsfähigkeit an. Wie kann ich das Ding bloß ausschalten?



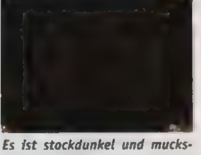
Ich drücke die Schalter, um den Energiefluß zu unterbrechen. Jetzt müßte der Durchgang am Eingang zur Mine passierbar sein.



Zurück. Musik verstummt. Blitzschnell schiebt sich mit einem quietschenden Geräusch ein Riegel in die Wand. Was soll das?



Tack, Tack, Tack. Die Gang-Beleuchtung schaltet sich Stück für Stück von selbst ab. Tack, Tack, Tack. Ziemlich unbehaglich.



Es ist stockdunkel und mucksmäuschenstill. Ich sehe absolut nichts mehr. Aber irgendetwas ist hier, irgendetwas grunzt...



Mit ohrenbetäubendem Geräusch und hämmerndem Industrial-Sound ist der Gang plötzlich in flackerndes rotes Licht getaucht.



Ein Skaarj-Krieger springt aus einer versteckten Nische und schießt mit Energiebällen auf mich. BLAM BLAM BLAM!



Abstand halten, um nicht seine Klauen abzukriegen. Ein Magazin, zwei Magazine, nach dem dritten fällt das Monster endlich.



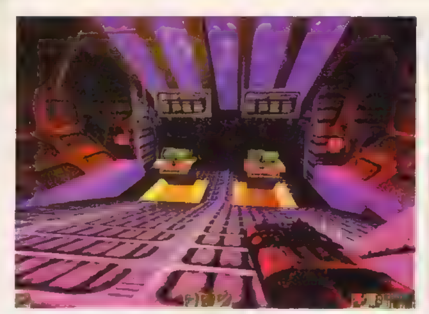
Ich atme tief durch und schleiche durch den Gang zurück. Vor jeder Ecke mache ich halt und schaue langsam herum. Da vorne, Licht!



Ein alarmierter Brut-Wächter und einige Decken-Tentakel wollen mir nochmal ans Leder. Nach dem Skaarj-Fight nur kleine Fische.



Uff, geschafft. Der Durchgang ist frei. Mal sehen, was sich dahinter noch verbirgt. Aber erst muß ich mal meine Maus trockenwischen.



Im Cockpit eines Alien-Raumschiffes: Unreal besitzt eine breite Farbpalette, die eingesetzt wird, um viele Szenen lebendiger zu machen.



ASMD-Strahlenwaffe im Einsatz: Beachten Sie den transparent-blauen Lichthof, der sich in Echtzeit konzentrisch um das Ziel ausbreitet.



Wehrhaft und innovativ

Insgesamt 13 Alien-Ausgeburten, die genauso staunenswert sind wie die gesamte Unreal-Welt, haben sich die Designer einfallen lassen. Neben natürlichen Gefahren wie stechenden Libellen oder fliegenden Mantas sind es besonders die militärisch organisierten Aliens, die Ihnen zu schaffen machen: gewaltige Raketen-Kämpfer von fast quadratischer Statur, haushohe Titanen, die mit Felsbrocken um sich werfen, und vor allem blitzschnelle Echsen mit rasiermesserscharfen Klauen. Sie sind die Herren in dieser Welt, die mit den Ureinwohnern ein leichtes Spiel haben. Die vierarmigen Nali sind ein pazifistisches Naturvolk, das über telekinetische Kräfte verfügt und auf einen Messias wartet, der er es von seinem Joch befreit. Ihnen bleibt es überlassen, ob Sie den putzigen Kreaturen friedlich gegenübertreten. Tun Sie dies, zeigen Ihnen die Nali oftmals versteckte Geheimräume oder helfen Ihnen bei dem einen oder anderen Puzzle. In Sachen Gameplay ist Unreal sicher nicht gerade revolutionär, ganz im Gegenteil. Auch hier müssen Sie in jedem Level den Ausgang suchen. Dazwischen liegen meist Schalterrätsel, Orientierungsaufgaben (eine Übersichtskarte gibt es nicht) und natürlich jede Menge Kämpfe. Für diese steht Ihnen im weiteren Verlauf ein Repertoire von zehn Waffen zur Verfügung, die über je zwei Schußmodi verfügen. Neben konventionellen Energie- und konventionellen Schußwaffen können Sie die brutalen Ursupatoren aber auch mit innovativen Kampfwerkzeugen traktieren. Der Razor Jack beispielsweise verschießt Rasiermesser-Sterne, die von den Wänden abprallen. Oder Sie blubbern aus dem GesBio Rifle grüne Plasmamasse-Bälle, die überall haften, bevor Sie mit einem lauten Plopp explodieren. Angesichts der überzeugenden Künstlichen Intelligenz, mit der Epic seine Monster steuert, darf man sich für dieses reichhaltige Arsenal nur bedanken.

Glaubwürdig und spannend

So variabel, situationsbezogen und unvorhersehbar haben sich

VERGLEICH

Outstanding! Der plakative englische Begriff beschreibt mit einem Wort Unreals Stellung im 3D-Action-Genre. Sicher, auch alle anderen hier aufgeführten Mitbewerber verfügen über eine sehr gute Spielatmosphäre. Unreals Grafik-Engine aber ist in der Lage, das Geschehen noch realistischer und die Umwelt noch glaubwürdiger und dank ausgeklügelter Level-Dramaturgie zudem noch spannender in Szene zu setzen. Wer einen richtigen Thrill sucht, kommt nicht daran vorbei.

Unreal	92%
Mysteries of the Sith (abgewertet)	86%
Jedi Knight (abgewertet)	85%
MDK (abgewertet)	83%
Shadows of the Empire (abgewertet)	75%

GEGNER UND KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Insgesamt werden Ihnen 13 verschiedene Gegnertypen begegnen, die sich noch weiter in Klassen unterteilen. Die Klassen variieren in äußeren Details, Größe, Bewaffnung und vor allem in Abstufungen der Künstlichen Intelligenz. Die KI-Routinen sind bei Unreal besonders ausführlich und werden durch über 30 verschiedene Parameter gesteuert. Nachfolgend nur eine kleine Auswahl:

BEFEHLE

Die folgenden Befehle können allen Figuren gegeben werden. Nachdem ein Gegner besiegt wurde, wird dieser Befehl weiter ausgeführt

++ Patrouillieren ++

Figuren, die auf Patrouille sind, laufen einen vorgegebenen Pfad entlang, der im Leveldesign festgelegt wird. Wenn die Figur den Endpunkt erreicht, wird sie eine festgelegte Zeit warten. Danach wird sie ihren Weg fortsetzen.

++ Bewachen ++

Die Figur bewacht einen bestimmten Gegenstand. Die Beruhrung des Gegenstandes wird als feindlicher Akt gewertet. Nach einem Kampf wird die Figur die Bewachung wieder aufnehmen.

++ Hinterhalt ++

Die Figur wartet auf den Spieler und führt eine Attacke aus dem Hinterhalt aus.

ATTRIBUTE

++ bMovingRangedAttack ++

Legt fest, ob die Figur auf Distanz angreifen kann, während Sie sich bewegen.

++ bCanStrafe ++

Legt fest, ob die Figur sich seitlich bewegen kann.

++ bQuiet ++

Reduziert die Geräusche, wenn sich die Figur bewegt.

++ bTeamLeader ++

Anführer einer festgelegten Gruppe

++ bHateWhenTriggered ++

Die Figur ändert ihre Einstellung auf „feindlich", wenn sie vom Spieler beeinflußt wird.

++ TeamTag ++

Team, zu dem diese Figur gehört. Solange der „TeamLeader" existiert, koordinieren sich alle Figuren eines Teams. Wenn die Figuren zusatzlich sprechen können, werden sie sich unterhalten.

++ SightRadius ++

Maximale Sichtweite der Figur

++ HearingThreshold ++

Legt die untere Grenze der Gerausche fest, die von der Figur gehört werden konnen.

++ Aggressiveness ++

Beeinflußt das Andern der Stimmung. Aggressive Figuren kampfen ausdauernder, auch gegen haushoch uberlegene Gegner.

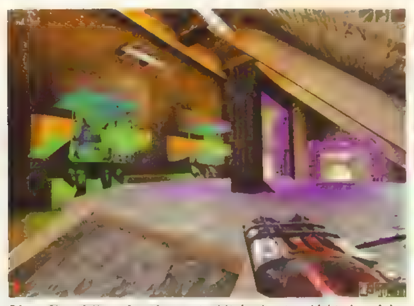
++ AttitudeToPlayer ++

Anfangsstimmung dem Spieler gegenuber (kann sich ändern)

ATTITUDE_Fear -
Die Figur versucht wegzulaufen.
ATTITUDE_Hate -
Die Figur attackiert den Spieler.
ATTITUDE_Frenzy -
Heftige Attacke
ATTITUDE_Threaten -
Die Figur ist eingeschuchtert.
ATTITUDE_Ignore -
Die Figur ignoriert den Spieler.
ATTITUDE_Friendly -
Die Figur greift die Feinde des Spielers an.

++ Intelligence ++

Intelligenz der Figur:
BRAINS_None - Nur Reaktion auf Reize
BRAINS_Reptile
BRAINS_Mammal
BRAINS_Human

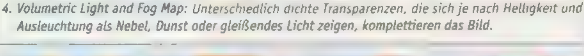

Diese Skaarj-Kampfstation erstrahlt im bunten Licht der vielen Neon-Hologramme. Im Hintergund sehen Sie mechartige Uniformen.

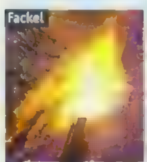

Ein Puzzle im Rückblick: Mit diesem Katapult schießen Sie ein Drahtseil in eine Felswand, um an eine höhergelgene Stelle zu gelangen.

LICHT- UND SPEZIALEFFEKTE

Vergleicht man die bisherigen Referenz-Engine von ID Software mit Epics Grafik-Routinen, erscheint Unreal wesentlich langsamer. Laut Chef-Programmierer Tim Sweeny zeichnet seine Software dafür auch doppelt so viel Polygone in der Sekunde. Außerdem arbeitet Unreals spezielle Grafik-Engine in der höchsten Auflösungsstufe mit vier aufeinanderfolgenden Echtzeit-Renderingstufen:

1. **Texture Mapping:** Auf einen Polygonkörper wird eine Textur gelegt.
2. **Detailed Texture Mapping:** Eine zweite Textur verfeinert die Details des ersten Überzugs.
3. **Light Mapping:** Die Auswirkungen aller in Frage kommender Lichtquellen (Lichtspiegelungen und Schatten) werden auf die beiden Texturen gerendert.
4. **Volumetric Light and Fog Map:** Unterschiedlich dichte Transparenzen, die sich je nach Helligkeit und Ausleuchtung als Nebel, Dunst oder gleißendes Licht zeigen, komplettieren das Bild.



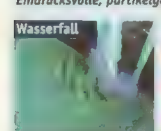




Eindrucksvolle, partikelgesteuerte Feuereffekte.



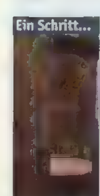
Die Explosionen nutzen die ganze 16 Bit-Palette.

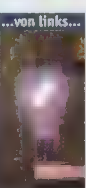




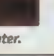


Viele Texturen sind animiert und erzeugen so den verblüffenden Eindruck von lebendigen Oberflächen.









Blicke in Lichtquellen blenden den Betrachter.



In einigen Räumen finden sich blank polierte Bodenplatten oder Wasserpfützen. Dort bietet ein Blick nach unten ein weiteres Aha-Erlebnis: Das Spiegelbild der eigenen Spielfigur.

bis heute keine Computergegner verhalten. Ihre Handlungsweisen werden von über zwei Dutzend Parametern bestimmt, die Sie oftmals in verzwickte Situationen bringen werden (siehe Kasten Künstliche Intelligenz). Damit haben wir den ersten von drei Hauptpunkten festgemacht, die Epics Spiel aus den vielen 3D-Shootern herausheben. Ein zweiter Grund für Unreals Referenz-Stellung ist sicherlich die hervorragend gelungene Inszenierung. Ganz nach dramaturgischen Grundsätzen durchleben Sie mehrere Höhen und Tiefen im Spielverlauf. Sie werden frustriert sein ob eines scheinbar unlösbaren Problems, vielleicht werden Sie sich verlaufen. Dann aber geht wieder alles leicht von der Hand, und man meint schon, kurz vor der endgültigen Flucht von diesem verdammten Planeten zu stehen, nur um festzustellen, daß es noch dicker kommen kann. Ein gutes Beispiel für Epics drehbuchreife Regieleistung sehen Sie im Kasten „So spielt sich Unreal". Der dritte Punkt für Unreals Gameplay-Zauber ist seine außergewöhnliche Optik. Durch den hohen Realismusgrad, der mit der 3D-Engine erreicht wird, und die vielen Details in Kulissen und Requisiten, die mit dem eigentlichen Spiel nichts zu tun haben, wird diese virtuelle Welt wirklich glaubwürdig. Beispiele dafür sind die mannigfaltige Vegetation und Tierwelt, die vielgestaltige Soundkulisse und das zur Anwendung kommen-

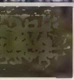
PC ACTION PRÜFSTAND — UNREAL

PRO & CONTRA

+ Dramaturgisch inszenierte Hintergrundstory
+ Situations- und bildabhängige Soundeffekte
+ Dynamisches Musik-System
+ Ausgeklügelte Gegner-Intelligenz
+ Realistische und glaubhafte Darstellung der Umwelt
+ Hohe Detaildichte und -genauigkeit
+ Offenes System dank mitgeliefertem Editor
+ Breites Multiplayerangebot
+ Abwechlungs- und phantasiereiches Level-Design

- Extrem hohe Hardwareanforderungen
- Eingeschränkte Performance im Internetspiel

MULTIPLAYEROPTIONEN



Epic hat die Multiplayeroptionen seines 3D-Shooters ganz auf das Abenteuer des Netzwerk- und Internetspiel via TCP/IP-Protokoll ausgerichtet. Verschiedene Spielmodi (DeathMatch, Coop- und TeamPlay, King of the Hill, DarkMatch) sorgen hier in zehn speziellen Levels für ausreichend Beschäftigung. Der besondere Clou aber ist die Einbindung sog. Bots. Das sind KI-gesteuerte Gegner, die sich wie ein menschlicher Spieler verhalten. Wer also noch keinen Internetanschluß besitzt oder die Kosten scheut, kann hier trotzdem Erfahrungen sammeln. Die schwierige Aufgabe, menschliches Verhalten in einem Deathmatch zu simulieren, hat Epic hervorragend gelöst. Die Künstliche Intelligenz der Bots können Sie selbst individuell einstellen. Und das Ergebnis ist in der Tat verblüffend. Der Computergegner lauert auf, sammelt die effektivsten Waffen ein, versorgt sich mit Healthpacks und Munition, lernt, besondere strategische Punkte im Level auszunutzen, und reagiert auf Ihr Spielverhalten. Ein Bot mit der höchsten KI-Stufe ist ein wirklich kaum besiegbarer Gegner und ein hervorragendes Training für ein echtes Internetspiel

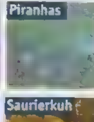
SPIELDAUER & GESCHWINDIGKEITSGRAD

Die knapp 40 Einzelspieler-Levels dürfte ein durchschnittlicher Spieler in etwa 25 Stunden in der mittleren Schwierigkeitsstufe absolviert haben. Die Steigerung des Schwierigkeitsgrades nimmt Unreal in drei Bereichen vor. Zum einen werden in den Spielabschnitten mehr Gegner plaziert, zum anderen finden sich weniger Waffen und Hilfsgegenstände. Außerdem werden die KI-Parameter (siehe Kasten Gegnerintelligenz) modifiziert. Besonders bekommen Sie dies unter der „Hard"- und der „Unreal"-Einstellung zu spüren.

LEBENDIGE UMWELT

Eines der herausragenden Merkmale Unreals ist die Authentizität und Glaubwürdigkeit, mit der die Designer die fremdartige Welt in diesem Spiel umgesetzt haben. Neben den realistischen Lichtverhältnissen spielt hierbei die phantasiereiche Ausgestaltung der Flora und Fauna eine besondere Rolle. Hier sehen Sie einige kleine Beispiele für die Artenvielfalt und den Detailreichtum Unreals.





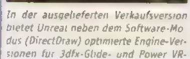


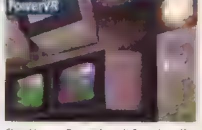


Archeopterix — Saurierkuh — Seerosen

Die vielen Details, die sich in Unreal überall am Wegesrand finden, verleihen Epics Spielwelt ein hohes Maß an Glaubwürdigkeit und ziehen Sie noch tiefer ins Geschehen.

GRAFIK







In der ausgelieferten Verkaufsversion bietet Unreal neben dem Software-Modus (DirectDraw) optimierte Engine-Versionen für 3dfx-Glide- und Power VR-Chipsätze an. Derzeit bastelt Epic aber eifrig an weiteren Patches für die Grafikschnittstellen Direct3D und OpenGL sowie an der noch nicht implementierten Ausnutzung der Multitexture-Features des Voodoo²-Chips. Außerdem werden bei MMX-Chips und AMD K6 3D die 3D-Berechnungsmöglichkeiten ausgenutzt.

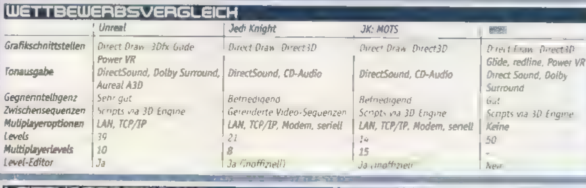
SOUND & MUSIK

Die Tonausgabe in 44KHz erfolgt im dynamischen Einsatz. Vielen Objekten (z. B. Wasser, Tieren, Patronenhülsen) sind Sounds zugeordnet, die via 3D-Positionierung in Entfernung und Raum bestimmt werden können. Die Hintergrundmusik paßt sich den Ereignissen am Monitor an. Während eines Kampfes erklingen hämmernde Industrialklänge, auf weiten Ebenen dagegen sphärische Orchestermusik.

STEUERUNG

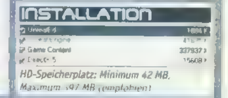
Während die frühen 3D-Spiele fast nur mit der Tastatur gesteuert wurden, bietet sich seit der Einführung des freien Rundumblicks die Drei-Tasten-Maus an. Während die linke Hand noch das Keyboard bedient, können Sie mit der Maus den Überblick behalten und genau zielen. Im Hauptmenü lassen sich Eingabegeräte individuell konfigurieren.

WETTBEWERBSVERGLEICH



	Unreal	Jedi Knight	JK: MOTS	[illegible]
Grafikschnittstellen	Direct Draw, 3Dfx Glide, Power VR	Direct Draw, Direct3D	Direct Draw, Direct3D	Direct Draw, Direct3D, Glide, redline, Power VR
Tonausgabe	DirectSound, Dolby Surround, Aureal A3D	DirectSound, CD-Audio	DirectSound, CD-Audio	Direct Sound, Dolby Surround
Gegnerintelligenz	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend	Gut
Zwischensequenzen	Scripts via 3D Engine	Gerenderte Video-Sequenzen	Scripts via 3D Engine	Scripts via 3D Engine
Multiplayeroptionen	LAN, TCP/IP	LAN, TCP/IP, Modem, seriell	LAN, TCP/IP, Modem, seriell	Keine
Levels	39	21	14	50
Multiplayerlevels	10	8	15	-
Level-Editor	Ja	Ja (inoffiziell)	Ja (inoffiziell)	Nein

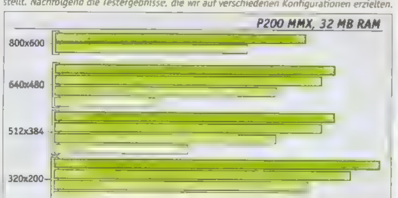
INSTALLATION

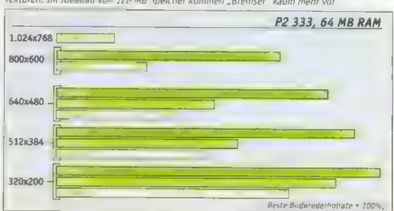


HD-Speicherplatz: Minimum 42 MB, Maximum 497 MB (empfohlen)

LEISTUNGSMERKMALE

Unreal ist ein Hardware-Fresser, der an CPU, RAM und Grafikkarte höchste Anforderungen stellt. Nachfolgend die Testergebnisse, die wir auf verschiedenen Konfigurationen erzielten. Je mehr RAM Sie besitzen, desto geringer werden die Festplattenzugriffe zum Nachladen der Texturen. Im Idealfall von 128 MB Speicher kommen „Bremser" kaum mehr vor.





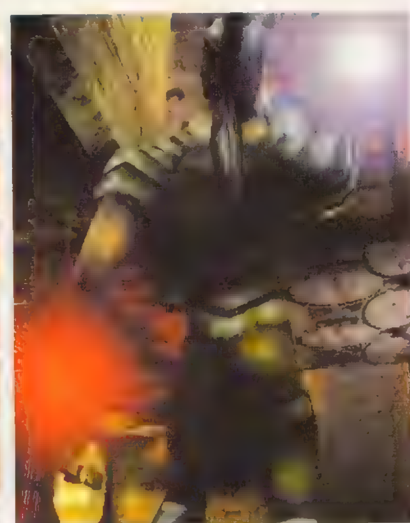
de physikalische System. Durch ein cleveres Level-Design haben es die Designer auch geschafft, ein echtes Nachempfinden von Entfernungen und Größenverhältnissen zu ermöglichen. Es gibt Szenen, in denen sausen Sie rasend schnell in einem Aufzug nach oben, und das 13 Sekunden lang. Oder Sie springen von einer Klippe in ein tief unten liegendes Gewässer. Bis Sie dort mit einem großen Platscher eintauchen, können Sie sich einige Zeit die vorbeirauschende Umgebung ansehen. Anderes Beispiel: Den Schuß einer Strahlenwaffe können Sie sekundenlang verfolgen, bis er in einem Mini-Feuerball auf einer weit entfernten Felswand einschlägt.

Multiplayer-Integration

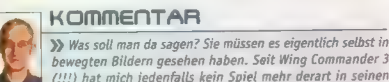
Zum Standardrepertoire eines 3D-Actionspiels zählen natürlich auch Multiplayeroptionen. Auch hier kann Unreal mit fünf Modi überzeugen. Besonders das Darkmatch nutzt die Fähigkeiten der Engine voll aus. In einem nachtdunklen Level sind die Spieler mit einer Grubenlampe ausgestattet, die nur einen kleinen Teil des Sichtfeldes ausleuchtet. Das hilft beim Auffinden der Waffen und bei der Orientierung, macht Sie aber auch zur leichten Zielscheibe. Im Dunkel hingegen bekommen Sie oftmals haarsträubende Schrecksekunden spendiert, wenn Sie zusammen mit einem Gegner die Wände entlangschleichen und plötzlich aneinanderstoßen. Vorbildlich ist die Integration des Internetspiels in das Hauptmenü. Sie benötigen keine externen Programme im Windows-Hintergrund, um auf einem Unreal-Server zu spielen, sondern können sich dort direkt aus dem Spiel einloggen. **Christian Müller**



Perfekte Animation: Der Skaarj-Krieger weicht mit einer Hechtrolle immer wieder Ihren Raketen aus.

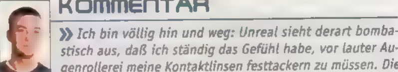


Mittels Verfolgerkamera läßt es sich zwar kaum richtig spielen, ab und zu sollten Sie aber innehalten, um die Grafik-Engine zu bestaunen.



KOMMENTAR

» Was soll man da sagen? Sie müssen es eigentlich selbst in bewegten Bildern gesehen haben. Seit Wing Commander 3 (!!!) hat mich jedenfalls kein Spiel mehr derart in seinen Bann gezogen, daß ich den Monitor erst nach der Endsequenz abkühlen lassen konnte. Der Schlüssel zu Unreals Spielerlebnis ist die phänomenale Optik, die eine ungeahnt realistische Szenerie zeichnet. Gesteigert durch eine entsprechende Sound- und Level-Dramaturgie, ergibt sich ein Fest für alle Sinne. Von besonders schönen Landschaften werden Sie Screenshots anfertigen, situationsabhängige Sound- und Musik-Effekte lassen Sie ein ums andere Mal zusammenzucken, und merken Sie sich unbedingt gleich die Pause-Taste. Sie brauchen sie, um sich nach den Schrecksekunden wieder zu ordnen. Aber auch Kritikpunkte haben wir gefunden, besonders im Multiplayerspiel. Die Übertragung der Datenpakete scheint noch nicht optimal zu sein. Die Folge sind sog. Lags (Übertragungsverzögerungen) im Internetspiel. Außerdem erinnern die Animationen der anderen Spieler an Schießbudenziele. Sie scheinen nicht zu laufen, sondern über den Untergrund geschoben zu werden. Epic arbeitet bereits an entsprechenden Patches. Auf der anderen Seite ist Unreal dank des Editors ein so offenes System, daß es in kürzester Zeit vor neuen Einzelspieler- und Multiplayer-Levels nur so wimmeln wird. Und was kann man von einem Spiel mehr verlangen, als nie zu enden? «



KOMMENTAR

» Ich bin völlig hin und weg: Unreal sieht derart bombastisch aus, daß ich ständig das Gefühl habe, vor lauter Augenrollerei meine Kontaktlinsen festtackern zu müssen. Die dramatische Musikuntermalung und die spannungsgeladene Geräuschkulisse machen die unglaublich dichte Atmosphäre perfekt: Als Dreikäsehoch alleine in einem dunklen, feuchten Keller herumtappen zu müssen, kann kaum gruseliger sein. Außerdem hätte ich es nicht für möglich gehalten, was auf den ersten Blick völlig nebensächliche Details ausmachen können. Die herumflatternden Vögel, gemütlich grasenden Dino-Haustiere und summenden Insekten – eigentlich purer Schnickschnack – hauchen der digitalen Welt so viel Leben ein, wie ich es bei einem Computerspiel noch nicht erlebt habe. Unreal ist tatsächlich die versprochene Horrorvision. Aber für PC-Spieler auch ein süßer Traum... «

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	PII 300, 128 MB RAM, Voodoo		
Grafik:	DirectDraw, 3Dfx-Glide, Power VR		
Sound:	DirectSound, Aureal A3D, Dolby Sur	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	16 Sp. LAN, TCP/IP	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	450MB/40-400MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Epic Megagames/GT Interactive	Veröffentlichung:	Juni 1998

Grafik: 94% | Sound: 95% | Genre: 3D-Action

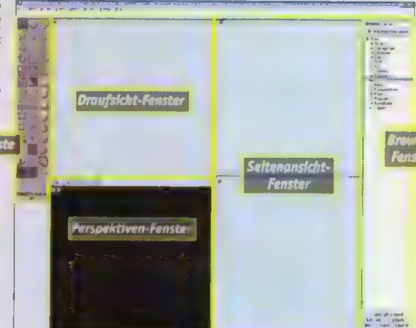
92% Einzelspiel | 90% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Mit Power-Hardware ein unvergleichliches Spielerlebnis «

LEISTUNGSSTARKER EDITOR

Lange Zeit planten Epic und GT Interactive eine gesonderte Veröffentlichung des Unreal Level-Editors. Nun ist im Spiel eine kostenfreie Beta-Version des leistungsstarken Tools enthalten, allerdings ohne eine ausführliche Gebrauchsanweisung. Diese wird im August Bestandteil einer Add-on-Veröffentlichung des fertiggestellten Editors sein. Zum Ausprobieren zeigen wir Ihnen, wie Sie wenigstens Räume, Monster, Waffen, Lichtquellen, Sound und Musik einbinden können.



I. Definition eines Raumes

1. Starten Sie Unreal Ed aus dem Startmenü.
2. Klicken Sie auf Build Cube in der Werkzeugleiste links. Mit Shift-Linksklick können Sie den Raum verschieben.
3. Klicken Sie auf Scale. Mit Strg-Linksklick skalieren Sie den Raum zur gewünschten Größe.
4. Klicken Sie auf Stretch und verzerren den Raum mit Strg-Links- oder Rechtsklick.
5. Klicken Sie auf SnapScale. Mit Strg-Links- oder Rechtsklick schnappen die Umrisse des Raumes auf die nächstgelegenen Punkte des Grundrasters.
6. Klicken Sie auf SubtractBrush from World und speichern Sie den Level im Verzeichnis UNREAL\MAPS\.

II. Texturen

1. Wählen Sie im Browser-Fenster Load und laden eine Texturen-Kollektion.
2. Aktivieren Sie das Perspektiven-Fenster, eine Fläche erscheint schraffiert.
3. Wählen Sie eine Textur aus dem Browser.
4. Klicken Sie auf TexturePan und positionieren Sie die Textur mit Strg-Links- oder Rechtsklick.
5. Klicken Sie auf TextureRotate und verdrehen die Textur mit Strg-Links- oder Rechtsklick.
6. Speichern Sie den Level.

III. Lichtquellen

1. Mit RECHTSKLICK in einem der Seitenansicht-Fenster wählen Sie AddLight aus dem PopUp-Menü.
2. Mit MoveCamera rücken Sie die neue Lichtquelle in den Mittelpunkt des Perspektiven-Fensters. Sie ist als Fackel gekennzeichnet. Mit Strg-Links- oder Rechtsklick können Sie die Lichtquelle positionieren.

IV. Spieler-Startpunkt

1. Wählen Sie aus dem PullDown-Menü des Browsers Classes und erweitern Sie den Verzweigungsbaum bei NavigationPoint. Dort wählen Sie PlayerStart.
2. Mit RECHTSKLICK in einem der Seitenansicht-Fenster wählen Sie PlayerStart aus dem PopUp-Menü. Im Perspektiven-Fenster erscheint ein kleiner Joystick.
3. Mit STRG-RECHTSKLICK können Sie dessen Position verändern.
4. Speichern Sie den Level.

V. Monster-Plazierung

1. Wählen Sie im Browser Classes\Pawn\ScriptedPawns\Skaarj\SkaarjWarrior\ und aktivieren Sie den SkaarjAssasin.
2. Mit RECHTSKLICK in einem der Seitenansicht-Fenster wählen Sie den Startpunkt des Monsters. Im Perspektiven-Fenster erscheint ein Umriß des Skarrj.

VI. Waffen-Plazierung

1. Wählen Sie im Browser Classes\InventoryWeapon\ und aktivieren Sie die Automag.
2. Mit RECHTSKLICK in einem der Seitenansicht-Fenster wählen Sie den Platz für die Waffe. Im Perspektiven-Fenster erscheint ein Umriß Automag.
3. Speichern Sie den Level.

VII. Umgebungsgeräusche

1. Wählen Sie im Browser Classes\Keypoint\ und aktivieren Sie AmbientSound.
2. Mit RECHTSKLICK in einem der Seitenansicht-Fenster wählen Sie AddAmbientSound aus dem PopUp-Menü. Im Perspektiven-Fenster erscheint ein Lautsprecher- und Schlüsselsymbol.
3. RECHTSKLICK auf diese Icons, und wählen Sie aus dem PopUp-Menü AmbientSoundProperties. Im auftauchenden Fenster wählen Sie Sound und dann AmbientSound.
4. Im Browser klicken Sie auf SoundFX und dann auf General.
5. Klicken Sie am Fuß des Browsers auf Load und öffnen die Datei AmbAncient.uax.
6. Wählen Sie nun im Browser adrips4 und im AmbientSound Properties-Fenster AmbientSound und danach Use.
7. Schließen Sie nun das Fenster und speichern den Level.

VIII. Musikeinbindung

1. Wählen Sie im Browser Music und laden über die Schaltfläche Load die Datei EverSmoke.umx.
2. Über das Hauptmenü wählen Sie unter Options den Menüpunkt LevelProperties, danach Audio -> Song -> Use und schließen Sie das Fenster wieder.

IX. Levelberechnung

1. Über das Hauptmenü wählen Sie unter Options den Menüpunkt Rebuild und speichern Sie erneut.
2. Über das Hauptmenü wählen Sie unter File den Menüpunkt Play Level.

„WOLLT IHR VER

Die Fans haben entschieden:

- Welt- und Europameisterschaften in den Spielablauf integriert
- Neuer Trainingsbereich für die langfristige Planung
- Individuelles Training für jeden Spieler
- Verhandlungen mit Spielerfrauen und -vermittlern
- Spiel in fünf Ländern gleichzeitig
- Ligapokal, Vereinsfaus u. v. m.

keusch
Keeper

FUNSOFT



R LÄNGERUNG?"
ANSTOSS 2
Der Fußballmanager
VERLÄNGERUNG!
Mit EM und WM!
ASCARON
Benötigt ANSTOSS2!
ASCARON

Heart of Darkness • Action-Adventure

MÄRCHENHAFT

Was lange währt, wird endlich gut. Als am Anfang dieses Jahres die Überraschungsmeldung publik wurde, daß Infogrames das längst totgeglaubte Heart of Darkness im Sommer auf den Markt bringen wolle, hat wohl kaum jemand geglaubt, daß man mit diesem fünf Jahre alten Programm heutzutage noch die Spieler hinter dem Ofen hervorlocken kann. Doch nun sieht es ganz danach aus, als ob sich die Beharrlichkeit der Entwickler und die Entschlossenheit von Infogrames tatsächlich noch auszahlen würden...

Jeder begeisterte Computerspieler, der über die letzten Jahre aufmerksam die Veröffentlichungen der Fachpresse verfolgte, dürfte mittlerweile bestens über das Drama um Heart of Darkness Bescheid wissen (siehe hierzu auch PCA 5/98): Daß sich 1992 eine kleine französische Entwicklerfirma namens Amazing Studio daranmachte, eine ganz

SO SPIELT SICH HEART OF DARKNESS

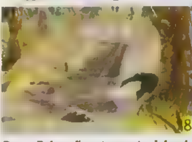
In einer Zwischensequenz erleben wir, wie es Andy in die Sumpfwelt verschlägt.



Die Ruhe trügt: Andy fragt sich, welche Überraschungen wohl auf ihn warten.



Andy zieht mit aller Kraft am Seil, um einen versteckten Durchgang freizulegen.



Der „Felsen" entpuppt sich als furchterregendes Wasser-Ungeheuer – schnell weg hier!



Andy muß im richtigen Moment tauchen, um nicht vom Schattenwesen erwischt zu werden.



Nun gilt es, erst mal den Felsvorsprung zu erklimmen, um dann im nächsten Screen...



besondere Mischung aus Jump&Run und Action-Adventure zu produzieren, deren phantastische Hintergrundstory einen kleinen frechen Jungen in den Mittelpunkt stellte. Daß Steven Spielberg total begeistert von dem Projekt war und es schließlich 1995 wegen der langen Entwicklungsdauer zum Zerwürfnis zwischen Amazing Studio und Partner Virgin kam. Normalerweise wäre in so einer Situation das Schicksal eines Computerspiels besiegelt – aber was lief schon normal beim langen Werdegang von Heart of Darkness?! Kurzum: Es muß wohl Leute geben, die den Glauben an das Projekt auch nach Jahren nicht verloren haben – anders läßt es sich kaum erklären, daß Infogrames und Bomico sich Ende letzten Jahres zum spektakulären Wiederbelebungsversuch durchrangen.

Gnade der späten Geburt

Wir können Ihnen versprechen: Sobald Sie Heart of Darkness zum ersten Mal gestartet haben und das furiose Intro an Ihren Augen vorbeigezogen ist, wird auch bei Ihnen die Skepsis verflogen sein. Was hier abgespult wird, sind nicht auf Hochglanz polierte, aber unpersönliche Render-Sequenzen, sondern ein regelrechter Trickfilm, in dem Sie den Protagonisten Andy und seinen lustigen Hund Whiskey kennen- und auf Anhieb liebenlernen. Sie sehen, wie Whiskey während einer Sonnenfinsternis vom Fürsten der Dunkelheit entführt wird und wie sich Andy spontan mit seinem selbstgebauten Raumgleiter aufmacht, um seinen treuen Begleiter aus den Klauen des unheimlichen Bösewichts zu befreien. Natürlich geht das Vorhaben schief: In einem kurzen Moment der Unachtsamkeit kommt Andy vom Kurs ab und kracht nach einer abenteuerlichen Schleuderpartie mit seinem Geschoß in eine Felswand. Hier endet das Intro und geht nahtlos in den ersten Level über. Sie sehen An-



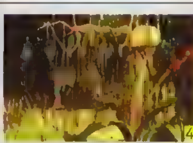




Grimassenschneiden ist Trumpf! Die eindrucksvollen Zwischensequenzen geizen nicht mit witzigen Cartoon-Effekten.



Andy und sein Hund Whiskey sind ein Herz und eine Seele – wer wollte den beiden nicht zu einem glücklichen Happy End verhelfen?!



Geschafft – der Felsbrocken ist oben, und Andy kann seinen Weg fortsetzen.



Vorsicht beim Springen – im Wasser warten hungrige Schlangen auf eine Mahlzeit.



Halt! Warten, bis die Pflanze das grüne Ding gefressen hat, sonst geht's schief!



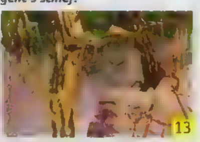
Wie Tarzan hangelt sich Andy an Seilen über wild um sich schnappende Pflanzen.



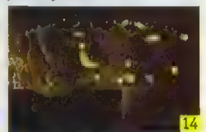
...das eklige Glibbermonster aus dem Weg zu räumen, das von einem Ast herabhing.



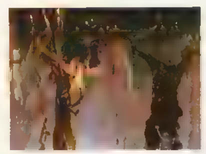
Andy füttert schnell die Pflanzen, um nicht selbst von ihnen verschlungen zu werden.



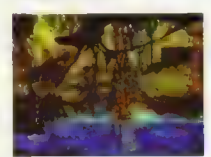
Anschließend geht's den Felsen hoch und ab in die dunkle Höhle zur Rechten.



Warten, bis die Pflanzen satt sind, dann nix wie weg und ab in den nächsten Screen...



Andy gewinnt in dem netten Kumpel gleich einen neuen Freund, indem er ihn aus den Klauen des geflügelten Schattendämons befreit.



Der geschickte Umgang mit Samenkörnern und Kletterpflanzen bringt Andy hier weiter.

dy in seiner mißlichen Lage und können gar nicht anders, als Tastatur oder Gamepad herzunehmen und dem sympathischen Kerlchen beim Sprung aus seinem ramponierten Gefährt zu helfen. Jetzt ist garantiert alles zu spät – wer einmal angefangen hat, Heart of Darkness zu spielen, wird so schnell nicht mehr davon loskommen!

Mehr als Hüpfen und Rennen

Mit wenigen Tastendrucken bringen Sie Andy das perfekte Springen, Laufen, Klettern und Schießen bei – diese Fertigkeiten sind auch dringend vonnöten, denn bereits auf dem nächsten Screen warten ganze Meuten von kampfeslustigen Schattenwesen, die sich sofort auf Andy stürzen. Wenig später nehmen ihm ein paar gefräßige Riesenmonster zu allem Überfluß auch noch sein Lasergewehr ab, und Andy bleibt zunächst nichts anderes übrig, als seine Widersacher mit List und Tücke abzuschütteln. Die Aufgabenstellungen, mit denen Sie in Heart of Darkness konfrontiert werden, variieren stark: Mal genügt es, einen üblen Wicht mit der Spezialwaf-

PC ACTION PRÜFSTAND HEART OF DARKNESS

PRO & CONTRA

+ Sehr originelle Hintergrundstory
+ Gut ausgearbeitete Charaktere
+ Über 2.000 Animationsphasen/Bewegungsrichtung
+ 8 Levels, knapp 180 Locations
+ über 30 Min. Render-Cutscenes in Trickfilmqualität
+ Mehrere Parallaxebenen
+ Filmreifer Orchester-Soundtrack
+ Innovative Speicherverwaltung
+ 3 Schwierigkeitsgrade
+ Einfache Steuerung
+ Abwechslungsreiche Puzzles
+ Durchdachte Autosave-Funktion

- Veraltete VGA-Grafik (256x192 Pixel, 256 Farben)
- Kein Bildschirmscrolling

SOUND & MUSIK

DirectSound
Cutscenes mit Orchester-Soundtrack von Filmkomponist Bruce Broughton (u. a. Bernard & Bianca: Die Mäusepolizei in Australien), eingespielt vom renommierten London Symphony Orchestra

INSTALLATION

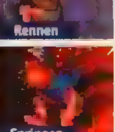
Custom: 84 MB
Ladezeiten: Gut

STEUERUNG

Heart of Darkness läßt sich sowohl mit der Tastatur als auch mit dem Gamepad sehr intuitiv bedienen, wobei das Spiel mit letzterem noch einen Tick komfortabler ist:





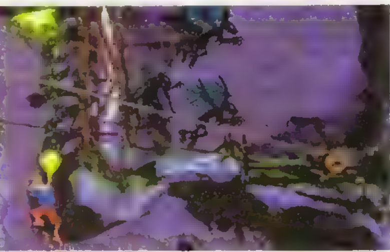




GRAFIK

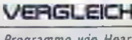
Die Grafik-Engine von Heart of Darkness weist einige Besonderheiten auf, die die vergleichsweise grobe Auflösung während des Spielens fast vergessen machen können: So sorgen mehrere Parallaxebenen (1, 2, 3) für ein gehöriges Maß an Plastizität, und animierte Elemente im Hintergrund (4) hauchen der Umgebung Leben ein. Andy selbst wirft einen Schatten (5), der zwar etwas pixelig wirkt, aber trotzdem zum Eindruck der Räumlichkeit beiträgt. Das interessanteste Feature der Grafik-Engine bekommen Sie nie zu sehen, spüren seine Auswirkungen jedoch im Gameplay: Auf jedem Screen werden sämtliche möglichen Aktionen Andys gleichzeitig im Speicher gehalten, so daß sie ohne Zeitverlust sofort abrufbar sind – auf diese Weise werden effektiv längere Nachladezeiten vermieden. Noch einen Vorteil hat die niedrige Auflösung: Heart of Darkness stellt vergleichsweise bescheidene Ansprüche an die Hardware







Nicht einmal in luftiger Höhe hat man seine Ruhe – Andy muß sich gleichzeitig in der Felswand halten und sich mit Schüssen gegen eklige Riesenwürmer wehren.



VERGLEICH

Programme wie Heart of Darkness, die Jump &Run- und Action-Adventure-Elemente miteinander vermischen, sind auf dem Markt nicht allzu zahlreich vertreten – ein ernsthafter Konkurrent dürfte zur Zeit lediglich Oddworld: Abe's Oddysee sein, das zwar grafisch auf dem neuesten Stand ist, sich aber nicht ganz so komfortabel steuern läßt. Bruce Broughtons Soundtrack kann Oddworld ebenfalls nichts Ebenbürtiges entgegensetzen, und mit einem kleinen frechen Lausbuben identifiziert man sich halt leichter als mit einem häßlichen Alien...

Heart of Darkness	85%
Oddworld	79%



Durch eine zusammenbrechende Brücke läßt sich Andy nicht entmutigen – er benutzt sie kurzerhand als Strickleiter.



Extremkletterer Andy in höchster Gefahr – wenn ihn der ausschlagende Baum erwischt, wird er in den Tod stürzen.

fe wegzubrutzeln, dann wieder gilt es, komplexere Mechanismen zu durchschauen, die sich zuweilen über mehrere Bildschirme hinziehen. Oft müssen Sie einfach das Gegnerverhalten studieren, um sich eine Strategie zurechtlegen zu können und das Timing richtig hinzubekommen. In den meisten Fällen hilft Ihnen ein bißchen Experimentierfreude weiter – scheitern Sie dabei einmal, ist das kein Beinbruch, denn die Autosave-Funktion des Programms speichert Ihren Spielstand alle paar Screens ab, so daß Ihnen das Wiederholen langer Abschnitte erspart bleibt. Sicher, es gibt Stellen, an denen man sich die Zähne ausbeißen kann: Klettern Sie mal in einer steilen Felswand herum, an der Ihnen alle paar Meter ausschlagende Bäume ans Leder wollen und urplötzlich gefräßige Riesenraupen ihre Fühler nach Ihnen ausstrecken! Doch meist sind Sie so von dem Wunsch beseelt, zu sehen, was der nächste Bildschirm für Sie bereithält, daß Sie auch nach mehreren Fehlversuchen nicht lockerlassen.



Nur mit gezielten Feuerball-Attacken kann sich Andy die aufdringlichen Schattenwesen vom Leib halten.



Sind Sie mehrmals an derselben Stelle gescheitert, meldet sich Heart of Darkness selbständig mit nützlichen Tips zu Wort.

Langeweile? Keine Spur!

Die acht jeweils durch aufwendige Zwischensequenzen verbundenen Levels von Heart of Darkness führen Sie u. a. durch Sumpflandschaften, Unterwasser- und Lavawelten, bis Sie zum Schluß dem Fürsten der Finsternis leibhaftig gegenüberstehen. Unterwegs begegnen Ihnen die absonderlichsten Gestalten, von denen die netten, hilfsbereiten Kumpels sicherlich die sympathischsten sind und der schmierige Servant vor allem durch Gemeinheit glänzt. Während die (hervorragend lokalisierten) Cutscenes mit der schmissigen Orchestermusik von Bruce Broughton unterlegt sind, bekommen Sie in den Levels lediglich Soundeffekte zu hören – eine kluge Entscheidung, die der dichten Atmosphäre des Spiels zugute kommt.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR

» Heart of Darkness ist wieder einmal eines jener Spiele, die deutlich vor Augen führen, daß Hochglanz-Look nicht alles ist. Die Abenteuer des kleinen Andy haben so viele „innere Werte", daß man die etwas angestaubte Grafik dafür gerne in Kauf nimmt! Allein die liebevoll ausgearbeitete und ungeheuer facettenreiche Hintergrundstory ist eine Klasse für sich – hier „lebt" wirklich jeder Charakter, und die Atmosphäre erreicht eine solche Dichte, daß man sich im Land der Finsternis schon fast zuhause fühlt. Auch beim Gameplay spielt Heart of Darkness in der obersten Liga mit – kinderleicht zu steuern, aber trotzdem auf jedem Bildschirm eine neue Herausforderung! Und noch etwas: Schließen Sie hochwertige Lautsprecherboxen an Ihren PC an, wenn Sie Heart of Darkness spielen, damit Sie den wirklich genialen Soundtrack in seiner ganzen Schönheit genießen können! «

KOMMENTAR

» Daß ich das noch erleben darf. HoD hat mich ja schon meine halbe Redakteurslaufbahn begleitet. Ich kann mich da noch an eine ECTS-Messe in London erinnern, da wurde unter Hochsicherheitsvorkehrungen nur einer Handvoll ausgewählter Journalisten die Gameplay- und Grafik-Sensation des Jahres 1995 präsentiert. Und was ist davon geblieben? Erstaunlicherweise recht viel. Natürlich wirkt die VGA-Grafik etwas angestaubt, aber das Herz dieses Spiels sind Gameplay, Design-Ideen und Ästhetik, und die brauchen selbst heutzutage keinen Vergleich zu scheuen. «

Mindestens:	486DX2/66, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P90, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Handbuch:	deutsch
Handbuch:	Tastatur, Gamepad	Sprache:	deutsch
CD/HD:	635 MB/84 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Amazing Studio	Veröffentlichung:	Juli 1998

Grafik: 72% Sound: 93% Genre: Action-Adv.

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

85% Einzelspiel

–% Multiplayer

» Meisterwerk mit einer dünnen Schicht Patina «

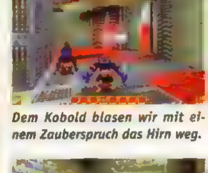
Deathtrap Dungeon • Action-Adventure

VER(W)IRRSPIEL

Als sich Hänsel und Gretel im Wald verliefen, haben die zwei ziemlich Panik geschoben. Dabei hatten sie's noch echt gut. Kettenhund, der Barbar, und Roter Lotus, die Schwertkämpferin, bekommen es im Deathtrap Dungeon jedenfalls nicht nur mit schwachbrüstigen Hexen zu tun.



Immer feste druff: Fechteinlagen machen einen großen Teil des Spiels aus, wobei es aber wenige Schlagvarianten gibt.


Dem Kobold blasen wir mit einem Zauberspruch das Hirn weg.

Die Savepoints (Raummitte) sehen wie transparente Säulen aus.

Deathtrap Dungeon ist ein Action-Adventure, das auf einem Rollenspielbuch von Ian Livingstone basiert. Der Spieler kämpft, zaubert, klettert und rätselt sich durch 17 Levels mit über 50 Monstergattungen, wobei es nur ein Ziel gibt: Man muß einen Weg aus dem Todeslabyrinth finden. Als Helden stehen ein Muskelprotz oder eine flinke Amazone zur Verfügung. Der Spieler steuert seine Figur aus der Tomb Raider-Perspektive und sucht Schlüssel, Nah- und Fernkampfwaffen sowie Zaubersprüche. Um sich umsehen zu können, darf in die Ich-Perspektive umgeschaltet werden, wobei der Held dann aber nicht laufen kann. Die vielen Kampfsequenzen sind an sich fair. Schläge der Gegner können per Block gut pariert werden. Unfairerweise verstecken sich die phantasievollen Monster häufig in spät einsehbaren Ecken. Okay, das beschert dem Spieler nette Schockeffekte – auf Dauer aber nervt's.

Lahmer Kameramann

Für Verwirrung kann die dynamische Kamera sorgen, die verzögert reagiert und nicht selten für (ab und zu lebenswichtige) Sekunden die Orientierung erschwert. Die Optik von Deathtrap Dungeon ist ordentlich, wenngleich harte Animationen und eine langsame Grafik-Engine zu notieren sind. Als Hack-and-Slay-Spielchen hätte das Fantasy-Epos seine Daseinsberechtigung, dazu gesellen sich allerdings viele, viele Schalterpuzzles. Die fehlende Automap ist trotz des verschachtelten Leveldesigns gerade noch verschmerzbar, weil Kettenhund und Roter Lotus kleine Hilfspfeile auf den Boden kritzeln dürfen. Speichern ist nur an bestimmten Stellen möglich.

Harald Fränkel


Der Held kann zur Orientierung Pfeile auf den Boden zeichnen.

KOMMENTAR

» Nein, die mangelnde Konkurrenzfähigkeit gegenüber Tomb Raider liegt nicht darin begründet, daß z. B. die Deathtrap-Heldin weniger „mütterliche" Rundungen besitzt als Lara Croft – abtörnend sind Gameplay-Schnitzer und Schwierigkeitsgrad. Verwirrende Kameraschwenks, unfaire Attacken und manch hanebüchenes Schalterpuzzle bergen trotz eines Nettigkeitsfaktors Frustgefahr. Gewagt: Die Software preist gleich das Lösungsbuch an. «

[illegible]	P133, 16 MBRAM, Win95		
Empfohlen:	PII 233, 32 MB RAM, Glide		
[illegible]	Direct3D, Glide, ATI CIF		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	8 Sp. LAN	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus, Joystick	Sprache:	deutsch
CD/HD:	272 MB/110-220 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Eidos Interactive	Veröffentlichung:	Juni
Grafik:	72%	Sound:	68%
Genre:	Action-Adventure		

70% Einzelspiel
60% Multiplayer

Action
Rätse
Strategie
Wirtschaft

» Für hochgradig Dungeon-süchtige Fantasy-Fans «



Können diese Augen lügen?

[illegible] kontrolliert, kontrolliert den Wüstenplaneten [illegible] ab Mai 1998 komplett in Deutsch !!!

Westwood

75,90

CD-ROM GAMES

[illegible]	[illegible]	[illegible]
ADDICTION PINBALL	KD	49,90
[illegible]	KD	75,90
AGE OF EMPIRES [illegible]	KD	29,90
[illegible] LONGBOW 2 WIN 95	KD	79,90
AIR WARRIOR 3 (3DFX)	KD	65,90
ALAIN PROST GRAND PRIX 98 (3DFX)	KD	65,90
[illegible]	KD	69,90
[illegible] ERWEITERUNG	KD	29,90
ARMOR COMMAND	DA	75,90
ARMY MEN US VERSION	E	79,90
AUTOBAHNRASER	KD	49,90
[illegible] REFERENCE GUIDE	E	59,90
[illegible]	KD	79,90
BATTLETECH MECHCOMMANDER (06/98)	KD	69,90
BATTLESPIRE (07/98)	KD	79,90
BATTLE [illegible]	KD	79,90
BEST OF DR. KARL COLLECTION	KD	79,90
BLADE RUNNER	KD	65,90
[illegible]	KD	59,90
[illegible]	KD	49,90
[illegible]	KD	79,90
[illegible] MANAGER CHAMPIONS PACK	KD	59,90
CAESAR [illegible] ANTIKE	KD	79,90
[illegible] SPIEL & SPASS	KD	49,90
CIVIL WAR GENERAL 2	KD	69,90
[illegible] ZATION	KD	69,90
C&C 3 DAS KOMBINAT		
INCL. ALARMSTUFE ROT + MISSION 1+2	KD	99,90
C&C 2 MISSION [illegible] GEGENANGRIFF	KD	29,90
C&C 2 MISSION [illegible] VERGELTUNGSSCHLAG	KD	29,90
DARK REIGN MISSION PACK	KD	34,90
DAS GRAB DES PHARAO	KD	69,90
[illegible] (06/98)	KD	79,90
DER INDUSTRIEGIGANT GOLD	KD	65,90
DESCENT [illegible] 1&2	DA	49,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	DA	79,90
DESCENT FREESPACE GREAT WAR (06/98)	E	89,90
DIABLO [illegible] HELLFIRE	KD	39,90
DIE BY THE SWORD	KD	69,90
DIE VERSUCHUNG CD-ROM bzw. DVD JE	KD	79,90
[illegible] (07/98)	E	89,90
DSF FUSSBALLMANAGER 98	KD	39,90
[illegible]-INFO 98 PLUS	DA	39,90
[illegible] EMPIRE	KD	79,90
EARTH 2140 GOLD PACK (INCL. MISSION 1+2)	KD	39,90
EARTH [illegible] MISSION CD 2	KD	24,90
EMERGENCY	KD	65,90
[illegible] COMBAT SIMULATIONS)	KD	79,90
[illegible] KOREA (3DFX)	KD	79,90
[illegible] LIGHTNING / COMANCHE 3 COMPILATION	DA	79,90
[illegible] RACING SIMULATION	KD	59,90
FALCON 4.0 (07/98)	KD	79,90
FALLOUT	KD	69,90
[illegible] WIN 95	KD	79,90
[illegible] FORCE	KD	79,90
FINAL FANTASY 7 (06/98)	KD	79,90
FLIGHTSIMULATOR 98 MICROSOFT	KD	99,90
FLIGHT UNLIMITED 2	KD	79,90
[illegible]PERMANIA TIMESHOCK & THE WEB-	DA	54,90
[illegible] 97	KD	69,90
[illegible] WIN 95	KD	69,90
GRAND THEFT AUTO	KD	59,90
[illegible] (3DFX)	DA	75,90
[illegible] PRO	KD	79,90
HALF-LIFE (06/98)	E	89,90
[illegible]BALL 6 / WIN 95 (06/98)	DA	79,90
HEROES OF M&M 2 FULL FANTASY PACK 1&2	KD	69,90
HEXEN 2 PORTALS OF PRAEVUS MISSION CD	DA	34,90
[illegible]PLORE (06/98)	KD	79,90
[illegible] 6	KD	89,90
[illegible] HARRIER STRIKE FIGHTER	DA	75,90
INCUBATION MISSION CD	KD	29,90
INTERSTATE 76 NITRO RIDERS	DA	49,90
[illegible]	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE 2 (06/98)	E	89,90
[illegible] 2 INCL. TEIL 1	DA	64,90
[illegible]	DA	79,90
[illegible] KNIGHT MISSION CD	DA	39,90
[illegible] SINCLAIR EVIL ATTACKS	KD	79,90
[illegible] POWER SHOW	KD	109,90
[illegible] 2 (06/98)	KD	69,90
LANDS OF LORE 2	KD	69,90
[illegible] 98	DA	79,90
LORDS OF MAGIC	KD	69,90
[illegible]	KD	29,90
[illegible] TANK PLATOON 2	KD	79,90
[illegible] OF THE PLANESWALKERS	KD	75,90
[illegible] 2 (06/98)	KD	79,90
MECHWARRIOR 3 (06/98)	KD	79,90
MICRO MACHINES V3 (05/98)	DA	79,90
MIGHT & MAGIC 6	KD	69,90
MIGHT & MAGIC 6 US VERSION	E	89,90
MIGHT & MAGIC 6 LTD. EDITION US VERSION	E	99,90
[illegible]	KD	79,90
[illegible] WM EDITION	KD	75,90
[illegible] MEANING OF LIFE (05/98)	E	69,90
MOTOR MASH (06/98)	DA	54,50
[illegible] EDITION [illegible] DEMO	KD	59,90
[illegible] INGEWISSE	KD	79,90
NEWMAN HAAS RACING (06/98)	DA	79,90
NHL BREAKAWAY 98 (06/98)	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 WIN 95	KD	79,90
NIGHTMARE CREATURES	E	99,90
[illegible]WARS (06/98)	KD	94,90
[illegible]	KD	9,90
PANZER COMMANDER	KD	69,90
[illegible] DIE STERNENKOLONIE	KD	79,90
[illegible] BRÜCKE [illegible]	KD	59,90
[illegible] OPERATION EASTSIDE	KD	75,90
[illegible] CRAZY	KD	75,90
POLICE QUEST SWAT 2 US VERSION	E	89,90
POLICE QUEST SWAT 2 (07/98)	DA	69,90
POPULOUS THE 3RD COMING (06/98)	KD	79,90
[illegible]	DA	69,90
PRINT MASTER 4.0 PLATINUM	KD	69,90
QUEST FOR GLORY 5 DRAGONFIRE (06/98)	E	89,90
RAYMAN'S WORLD	KD	49,90
REBELLION	E	79,90
RED BARON [illegible]	KD	65,90
REDGUARD (ELDER SCROLLS) (06/98)	DA	79,90
RIVEN THE SEQUEL TO MYST	KD	89,90
ROBORUMBLE	KD	39,90
ROLE PLAYING GAME [illegible] (12 SPIELE)	DA	59,90
SENSIBLE SOCCER WM 98	KD	79,90
[illegible] DYNASTY	KD	49,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	69,90
SIEDLER 2 [illegible] NEUE WELTEN	KD	4,90
[illegible]	DA	79,90
[illegible] MIT DEM MEISTER KARAOKE	KD	29,90
SOLDIERS AT WAR (05/98)	DA	59,90
SPEC OPS	E	99,90
STARCRAFT	KD	89,90
STARCRAFT ZUSATZ CD STELLAR FORCES	E	39,90
STAR FLEET ACADEMY Chekov's Lost Mission	E	34,90
STARSHIP TITANIC	DA	69,90
STAR TREK FIRST CONTACT (07/98)	DA	79,90
STREETS OF SIM CITY	KD	79,90
SUPER MATCH SOCCER	KD	75,90
TEAM APACHE (06/98)	KD	69,90
TEX MURPHY OVERSEER	E	99,90
[illegible] WIN 95	KD	79,90
TITANIC	KD	39,90
TOMB RAIDER 2	KD	69,90
TOTAL ANNIHILATION DIE CORE OFFENSIVE	KD	34,90
TOTAL HEAVEN	KD	69,90
incl. Civilization 2, Die Siedler 2 und Sim City 2000		

CD-ROM GAMES

TRIPLE PLAY 99 WIN 95	KD	79,90
ULTIMA ONLINE	E	99,90
ULTIMA COLLECTION	E	79,90
ULTIMATE FLIGHT PACK	KD	39,90
V-RALLY (06/98)	DA	79,90
VR 3000	DA	75,90
WARHAMMER DARK OMEN	KD	79,90
WARLORDS 3 REIGN OF HEROES	KD	69,90
WET THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WING COMMANDER PROPHECY	KD	79,90
WIN 95 TUNER 2.0	KD	24,90
WORMS 2	KD	75,90
X-COM APOCALYPSE & TERROR FROM THE DEEP	KD	59,90
X-COM INTERCEPTOR (06/98)	KD	69,90
X-FILES UNRESTRICTED ACCESS (06/98)	DA	69,00
X-FIRE (SIR TECH) (06/98)	E	69,90
X-WING VS. TIE FIGHTER	KD	65,90
X-WING VS. TIE FIGHTER MISSION BALANCE	E	39,90
YOU DON'T KNOW JACK	KD	59,90

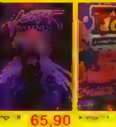
CD-ROM PREISHITS

7TH LEGION	KD	29,90
9 THE LAST RESORT	KD	29,90
AH 64 LONGBOW CLASSIC	KD	29,90
AKTE EUROPA	KD	39,90
[illegible] CLASSIC	KD	29,90
BACKGAMMON	KD	14,95
BATTLE ISLE 3	KD	25,90
BING [illegible] SPECIAL EDITION	KD	35,90
BLEIFUSS 2	KD	29,90
BUCCANEER	KD	29,90
CHASM	KD	19,90
CIVILIZATION 2 INCL. MISSIONS	KD	59,90
COLONIZATION	KD	29,90
CONSTRUCTOR	KD	34,90
CREATURES	KD	35,90
DARK REIGN	KD	29,90
DUNE	DA	14,90
DESTRUCTION DERBY 2	KD	29,90
DIABLO	DA	49,90
DIE FUGGER 2	KD	29,90
DISCWORLD 2	KD	39,90
ELISABETH I	KD	34,90
ENEMY NATIONS	DA	19,90
EXTREME ASSAULT	KD	39,90
F1 MANAGER 96	KD	19,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FIFA SOCCER MANAGER	KD	39,90
FLOYD	KD	39,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
HEAVY GEAR	KD	44,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	KD	39,90
HEXEN 2	DA	29,90
HOLIDAY ISLANDS	KD	29,90
HUGO 3	KD	29,90
HUGO 4	KD	39,90
IMPERIALISMUS	KD	39,90
IMPERIUM GALACTICA	KD	39,90
INCUBATION	KD	39,90
INDIANA JONES 3&4	KD	29,90
INTERSTATE 76	KD	34,90
KISS & KILL	KD	29,90
JACK OR JANDO	KD	9,90
KKND CLASSIC	KD	29,90
KYRANDIA 2 HAND OF FATE	KD	14,90
LOST VIKINGS 2	KD	34,90
MAD TV 1&2	KD	29,90
MAHJONGG PROFESSIONAL	KD	14,90
MARS TAXI	KD	9,95
MASTER OF ORION 2	KD	29,90
MASTER LU & ORION BURGER	KD	39,90
M.A.X.	KD	19,90
MDK	KD	29,90
MEN IN BLACK	KD	49,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONKEY ISLAND 1&2	KD	29,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION	KD	29,90
NHL 97 CLASSIC	KD	29,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATIENCEN & SOLITAIRE	KD	29,95
PAZIFIK ADMIRAL	KD	39,90
PERON	KD	39,90
PLANER GOLD	KD	39,90
PRIVATEER 2 DARKENING	KD	29,90
ROAD RASH CLASSIC	KD	29,90
SCHAFKOPF 96	KD	24,90
SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	9,90
SCHLEICHFAHRT	KD	34,90
SIEDLER	KD	24,90
SIM CITY CLASSIC	KD	9,90
SIM EARTH	KD	9,90
SIMON THE SORCERER 1&2	KD	29,90
SKAT, SCHAF UND DOPPELKOPF	KD	14,95
SHIH TAO (BRETTSPIELUMSETZUNG)	KD	29,90
SOKOBLUE (KISTENSCHIEBEN)	KD	29,95
STAR GENERAL WIN 95	KD	19,90
STAR FLEET ACADEMY	KD	49,90
STAR TREK FINAL UNITY	KD	29,90
STAR TREK GENERATIONS	KD	39,90
STEEL PANTHERS 3	KD	29,90
S.P.Q.R.	KD	29,90
SUB CULTURE	KD	34,90
SUBWAR 2050	DA	14,90
SUB CULTURE	KD	34,90
SUPER EF 2000 (SOFTPRICE)	KD	34,90
SYNDICATE WARS	KD	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
TETRIS 3 CD PROFESSIONAL	KD	14,90
TOMB RAIDER DIRECTOR'S CUT	KD	39,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TUROK	KD	44,90
US NAVY FIGHTER 97 CLASSIC	KD	29,90
VOLLGAS	KD	29,90
WARCRAFT 2 SOFTPRICE	KD	35,90
WARBREEDS	DA	29,90
WARWIND 2 DIE INVASION	KD	39,90
WING COMMANDER 4	KD	39,90
Z INCL. EXPANSION CD	KD	24,90
ZORK DER GROSSINQUISITOR	KD	44,90

ZUBEHÖR

ALFA QUAD PRO JOYSTICKUMSCHALTER	DA	49,90
ALFA TWIN PRO JOYSTICKUMSCHALTER	DA	49,90
CREATIVE LABS 3D BLASTER II 8 MB	DA	489,90
CREATIVE LABS 3D BLASTER II 12 MB	DA	579,90
DIAMOND MONSTER 3D (3DFX ADD-ON-BOARD)		339,90
DIAMOND MONSTER II (3DFX 2), 8 MB	DA	489,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)		49,90
LARA CROFT FIGUR AUS TOMB RAIDER 1&2		79,90
miro HIGHSCORE 3D BESCHLEUNIGER	DA	369,90
MAXI GAMER 3DFX 2 8 MB MIT 3DFX VOODOO 2 + F1 RACING	DA	499,90
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	DA	289,00
MS SIDEWINDER GAMEPAD	DA	69,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	299,90
SAITEK PC DASH	DA	119,00
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD	E	249,00
VOODOO 2 (MICRONICS/ORCHID) MIT 3DFX VOODOO 2 CHIPSATZ 8 MB	DA	489,90

TOP GAMES IM JUNI/JULI*:



Kompl. Dt. 65,90 · Kompl. Dt. 79,90



Kompl. Dt. 79,90 · Dt. Anl. 75,90



Kompl. Dt. 85,90 · Kompl. Dt. 69,90



Dt. Anl. 85,90 · Kompl. Dt. 69,90

Kompl. Dt. 89,90 · Engl. 89,90



Kompl. Dt. 79,90 · Kompl. Dt. 79,90



Kompl. Dt. 49,90 · Kompl. Dt. 69,90

WIAL VERSAND

http://www.wial.de

VERSANDZENTRALE

Anschrift:
WIAL Versand Service GmbH
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestellhotline
08142-59640

Bestellfax
08142-54654

Öffnungszeiten:
Montag - Donnerstag 9⁰⁰ bis 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ [illegible]
Samstag 9⁰⁰ [illegible]

WIAL SHOPS

WIAL SHOP AUGSBURG
Karlstr. 2 / Ecke Karolinenstr.
- gegenüber McDonalds® -
86150 Augsburg
Mo. - Fr.: 9 - 13.30 Uhr + 14 - 18 Uhr
Sa.: 9 - 12 Uhr

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
- direkt an der Fußgängerzone -
64283 Darmstadt
[illegible]

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
63263 Neu Isenburg
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 15 - 18 Uhr
[illegible]

WIAL SHOP INGOLSTADT
Ballhausgasse 2
direkt am Schloß
85057 Ingolstadt
Mo. - Fr.: 10 - 19 Uhr
[illegible]

WIAL SHOP GERA
Kurt-Keicher-Str. 1
07546 Gera
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr
Sa.: 9 - 13 Uhr

[illegible] KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
[illegible] und Druckfehler vorbehalten, [illegible] solange der Vorrat reicht. Ladenpreise können variieren.
Versandkosten pro Sendung:
[illegible] plus [illegible] DM, Vorkasse plus 4,[illegible] DM, Ausland: Vorkasse + [illegible] DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. [illegible] sind nur gegen [illegible] möglich. [illegible] 24,[illegible] DM. Softwarebestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ADRENIX



Playmates' 360 Grad-Action-Shooter Adrenix kommt ein paar Jährchen zu spät: Neben Descent hätte dieses Programm vielleicht noch eine passable Figur abgegeben. Angesichts bevorstehender Megahits wie Freespace oder Descent 3 gibt es jedoch keinen triftigen Grund mehr, sich länger mit Adrenix zu beschäftigen. Selbst unter Direct3D wirkt die Grafik lange nicht so opulent wie bei der Konkurrenz, und auch der Steuerung geht das „gewisse Etwas" ab, mit dem z. B. Forsaken aufwarten kann. **ha**

	P 133, 16 MB RAM, Win95	Grafik	50%
Technik	Direct3D, 8 Sp. LAN, TCP/IP, Modem	Sound	55%
Hersteller	Playmates/Funsoft		
Preis	ca. DM 80,-		
	3D-Action		

Einzelspieler	Multiplayer
49%	49%

COMANCHE GOLD



Für alle, die actionreiche, spaßorientierte Simulationen mögen, erweitert NovaLogic Comanche 3 mit den Silver, Gold und Special Operations auf jetzt über 80 Missionen. Dazu gibt es eine native Win95-Einbindung und ausgefeilte Multiplayeroptionen. Zudem verlängert ein Missions-Editor jetzt die Spielspaßdauer. Ein Feinschliff an der Grafik-Engine bringt bis zu 800x600 Bildpunkte, Effekte wie Regen oder Schnee und zahlreiche neue Feindeinheiten. Wer C3 noch nicht besitzt, sollte zuschlagen. **cm**

	P133, 16 MB RAM, Win95	Grafik	89%
Technik	DirectDraw, Sound, LAN, TCP/IP	Sound	80%
Hersteller	NovaLogic		
Preis	ca. DM 100,-		
	Flugsimulation		

Einzelspieler	Multiplayer
90%	90%

JUDGE DREDD PINBALL



Dem Tisch fehlt es für ein PC-Spiel an Abwechslung: Nur auf Bumper und Rampen schießen zu können, ist ein etwas dürres Erlebnis, und man hat auch schon bessere Videomodi auf der LED-Anzeige gesehen. Wenig ins Gewicht fallen die kleinen Ballphysik-Mängel. Die Comic- und Kinofilmumsetzung ist dank eines Rettungsstifts zwischen den Schlägern und ausgeprägter Rütteloption (Tritt da Sly Stallone höchstpersönlich gegen den Tisch?) jederzeit fair. Für Flipper-Fans okay! **hfr**

	P90, 16 MB RAM	Grafik	74%
Technik	DirectDraw	Sound	68%
Hersteller	Pin Bad Games		
Preis	ca. DM 70,-		
	Flippersim.		

Einzelspieler	Multiplayer
65%	65%

NIGHTMARE CREATURES



Wahlweise als männlicher oder weiblicher Polygon-Kämpfer räumen Sie im nebelverhangenen London unter einer Meute Ungeheuer auf und bedienen sich dabei einer Reihe von Special Moves. Grafisch zwar effektvoll in Szene gesetzt, leidet die Monster-Keilerei jedoch an der ungenauen Steuerung, die einen oft an scheinbar harmlosen Stellen scheitern läßt und für Frust sorgt. Nach ein paar Levels ist wegen des monotonen Gameplays dann auch aus der Gänsehaut-Atmosphäre die Luft raus. **ha**

	P120, 16 MB RAM, Win95	Grafik	62%
Technik	Direct3D, 3Dfx, CD-Audio	Sound	87%
Hersteller	Kalisto/Activision		
Preis	ca. DM 80,-		
	Action		

Einzelspieler	Multiplayer
55%	- %

PANZER COMMANDER

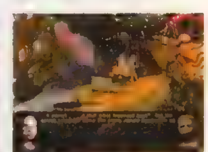


SSIs Panzer-Simulation, die Sie in die Zeit des 2. Weltkriegs versetzt, gehört zweifellos zu den besseren ihres Genres. Sie konnen auf der Seite der Deutschen oder der Alliierten zwischen einer Reihe von Einzelmissionen und 6 Kampagnen wählen, die sich allesamt an historischen Daten orientieren. Multiplayer-Fans kommen mit 12 speziellen Szenarien auf ihre Kosten. Panzer Commander schafft den Spagat zwischen Simulationsanspruch, Action und exzellenter Spielbarkeit. **ha**

	P133, 16 MB RAM, Win95	Grafik	75%
Technik	Direct3D, 6 Sp, LAN, Internet	Sound	72%
Hersteller	SSI, Mindscape		
Preis	ca. DM 80,-		
	Simulation		

Einzelspieler	Multiplayer
74%	79%

SANITARIUM

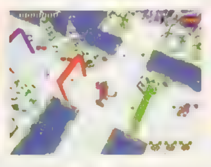


Stellen Sie sich vor, Sie erwachen in einer Nervenheilanstalt und haben Ihr Gedächtnis verloren. Genau dies ist das Schicksal von Max, der sich in eine Welt des Wahnsinns und der Zerstörung versetzt sieht und nun herausfinden will, was diese Katastrophe herbeigeführt hat. Gerenderte isometrische Locations und häufig eingestreute Cutscenes schaffen eine beklemmende Atmosphäre. Leider verhindern das hakelige Maus-Interface und die Dialoglastigkeit das Aufkommen von echter Spannung. **ha**

	P90, 16 MB RAM, Win95	Grafik	79%
Technik	DirectDraw, DirectSound	Sound	75%
Hersteller	Dreamforge/ASC		
Preis	ca. DM 80,-		
	Adventure		

Einzelspieler	Multiplayer
58%	- %

TINY TRAILS



Das Boulder-Dash-Prinzip wurde technisch modern umgesetzt. Wolf Whoofy sammelt in 60 Levels süße Häschen. Hindernisse oder tödliche Gegner erschweren den freien Wolf-Gang. Fiesheiten müssen mit Köpfchen (z. B. Felsblöcke schieben, ohne sich den Weg zu verbauen) und Hilfen (Bergstiefel etc.) überwunden werden. Geeignet für Grübel-Fans, die sich für die konsolenartige Umsetzung erwärmen und langatmige Stellen (manchmal schiebt sich der Wolf einen Wolf) wegstecken können. **hfr**

	P133, 16 MB RAM, Win95	Grafik	65%
Technik	Direct3D, DirectSound, Midi	Sound	43%
Hersteller	Art. X-citement		
Preis	ca. DM 70,-		
	Action-Denkspiel		

Einzelspieler	Multiplayer
60%	- %

WRECKING CREW

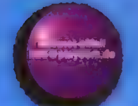


20 Kurse, viele Fun-Power-Ups (Waffen, Teleporter, Turbo etc.) und acht Fahrzeuge sind noch lange kein Spaßgarant. Die pixeligen Grafiken des DOS-Spiels sehen fast antik aus. Direkt proportional ätzend spielt sich das Teil. Dank des Fahrmodells empfindet der PC-Besitzer wie Klein Hackls Schorsch, als er mit zwei Jahren zum ersten Mal eine Bobbahn runterrumpelte: Wegen der unübersichtlichen Darstellung und des hyper-hektischen Spielablaufs eckt man ständig an. **hfr**

	P120, 16 MB RAM	Grafik	31%
Technik	VGA, SVGA, LAN	Sound	40%
Hersteller	Telstar/Konami		
Preis	ca. DM 70,-		
	Rennspiel		

Einzelspieler	Multiplayer
12%	15%

Playcom



TEL.: 089 - 5460 300
FAX.: 089 - 5460 919

[illegible] Mo-Fr [illegible] Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

Kostenlos !

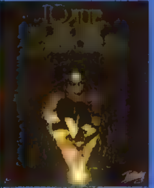
3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins.
Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, SNES, Gameboy N64, Mega Drive, Saturn und PSX.
Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

CD-ROM Spiele

Age of Empires	DV	[illegible]



Anno 1602 (Win95)	DV	74.99
Anstoss 2 (Win95)	DV	74 99
Apollo 18 T Moon M.	DA	69.99
Armor Command	DA	69.99
Autobahn Raser	DV	65 00
Battlespire	DV*	79 00
Beast Wars (Win95)	DV	74.99
Black Dahlia	DV	64 99
Blade Runner	DV	84 99
Bleifuss Rally	DV	54 99
Börsenfieber	DV	79.99
Command & Conq Red A	EV	64 99
Conflict Freespace	DA*	79 99
Dark Earth	DV	74.99
Das Kombinat-C&C 2	DV	99.00
Deathtrap Dungeon	DV	79.99
Industriegigant Gold	DV	69 00



Die by the Sword	DV	74.95
Die Versuchung	DV	84.00
Dune 2000	DV*	74.99
Dunkle Manöver	DV	69.00
Elder Scrolls	DV*	79 00
Emergency	DV	59.99
F1 Racing Simulation	DV	74 99
Fallout	DV	69.00
Final Fantasy 7	DV*	79.99
Forsaken	DV	74.99



Frankreich WM 98	DV*	79.99

Gex 3D	DV	79 00
Grand Prix 500cc	DV*	79 99
Have a Nice Day 2	DV	79.99
Heart o t Darkness	DV*	69 99
Hexplore	DV	79 99
Incoming	DV	79 99
iPanzer 44	DA	79.00
Jazz Jackrabbit 1&2	DA	59 99
Jet Fighter Full B.	DV	69 99
John Sinclair - Evil	DV	79.99
KKND 2 (Krossfire)	DV*	64 99
M A X 2	DV*	74 99
M1 Tank Platton 2	DV	79.99
Might & Magic 6	EV	89.99
Might & Magic 6	DV	79.99
Monopoly WM 98 Edit.	DV	79.00
Monster Truck M. 2.0	DV	99 00
NHL Breakaway 98	DA*	69 99
NHL Powerp Hockey 98	DV*	79 00
Nightmare Creatures	EV	79 00
Outwars	DV	99.00
Police Quest Swat 2	DV*	74.99
Powerboat Racing	DA	79.99
Pro Pilot	DV	79 00
Prost Grand Prix 98	DV	69 99



Red Baron 2	DV	69.00
Spearhead	DV	74 00

Starcraft	DV	84 99
Tomb Raider 2	DV	79.99
Unreal (Win95)	DV*	84.99
X Com Interceptor	DV*	74 99
You don t know Jack	DV	59 99

CD-ROM Spiele-Sonderangebote

Age of Emp.Neue Epo.	DV	24 99
Anstoss 2 Verlänger	DV	29 00
Constructor	DV	39 00
Dark Reign (Win95)	DV	34 00
Dark Reign Level CD	DA	14 99
Das schwarze Auge 3	DV	19 00
Diablo Mission CD H	DA	34 99
Discworld 2 Neon Ed	DV	34 99
Need f Speed 2 Sp Ed	DV	29 99
DSF Fußballmanager	DV	39.00
Dungeon Keeper	DV	39 99
Floyd-Es gibt n Hel	DV	39 99
Hexen 2 (Win95)	DV	24 99
Incubation Mission	DV	29 99
Interstate 76	DV	34 00
Lucky Luke	DV	29.99
MDK	DV	19.99
Mechwarrior 2 Class	DV	29 00
Nato Fighters ATF D	DV	9 00
Riddle o M &Orion B	DV	34 99
Siedler 2 S siedeln	DV	19 00
Siedler 2 Level-CD	DA	14 00
Star Trek SFA Missi.	DA	024.99
Starcraft Level-CD	EV	44 99
Starfighter 3000	EV	14 99
Tennis Manager	DV	39 00
Total Annihil Add On	DV*	34 00
Trainer Classic	DV	9 99
Turok	DV	39.99
Warcraft 2 Level Ed.	EV	24 00
X-Wing vs Tie F Miss	DV	39 99

CD-ROM Anwendungen

[illegible]	DV	39.00
[illegible]	DV	29 99
[illegible]	DV	19 99
Ferrari Formel 1	[illegible]	39 99
Klick Tel Easy 98	DV	29.00
[illegible]	DV	69.99
[illegible]	DV	69 99
[illegible]	DV	69 99
[illegible]	DV	39.99
[illegible]	DV	39 99
Print Art 4+Kais Po	DV	59 00
Sing mit dem Meister	DV	24 99
Star Trek - TNG Scre	DA	34 00
[illegible]	DV	89 00
Star Trek Omnipedia	EV	39.99
Star Trek Voyager E	EV	19 99
[illegible]	DV	69 99
Star Wars Trilogy E.	EV	9.95
Ultra Pack 4	DV	34 99
Win Delete V 4 0	DV	79 99
X-Files Unreal.Acc.	DA	45.99

PC-Zubehör

Alfa Quad (Joyst.Sp)	DA	79.99
C&C Mission Control.	DA	89.00
Fanatec Le Mans Lenk	DA	184 00
Gravis Gamepad	DV	36.99
Gravis Gamepad Pro	DV	64.00
Logitec Maus & "Z"	DV	39.99
Maxi DVD-ROM	DV	499 00
Null Modem Kabel	DV	14.00
PC Dash	DV	119 99
Sidewinder Game Pad	DV	69.99
Spaceball Avenger	DV	59.99
Thrustmaster Millen.	DV	109 99
Thrustmaster T2 R 97	DA	249 00
Thrustmaster Top Gun	DV	69.99
Thrustmaster X-Figh.	DV	89 99
[illegible]	DV	[illegible]
Typhoon Boxen 120 W.	DV	49.99
Typhoon PC-GUN	DV	94.00
Verlänger Joystick	DV	9.95
Verl. Keyboard PS/2	DV	12.00
Verlängerung VGA 2m	DV	11.00

DVD

Armee der Finsternis	DV	44 99
Asterix Operation H.	DV	44.99
Asterix Sieg ü Cäsar	DV	44.99
Asterix bei d Briten	DV	44.99
Clever & Smart	DV	44 99
Das Boot - Directors	DV	44 99
David d Klabautermann	DV	44.99
D Held d zweiten We.	DV	44 99
Der Rasenmäher Mann	DV	44 99
Die Sieger	DV	44 99
Dracula Tot & glück.	DV	44.99
Fleetwood Mac	DV	44.99
Malcolm X	DV	44 99
Playboy-24 Playmates	DV	54 99
Playboy Erotic Fant.	DV	54.99
Playboy - Wet & Wild	DV	54.99
Rolling Stones	DV	44.99
Sabrina	DV	44.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300
- Blitzservice Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt
- Vorbestellung möglich
- Fordern Sie unser **Playcom Magazin** mit vielen weiteren Titeln an

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
Versandkosten per Post DM 7 zzgl Nachnahme
Ab DM 250 Versandkosten frei Versandkosten per UPS auf Anfrage
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl DM 20.- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München



Conflict Freespace: The Great War • Weltraum-Action

DER RIVALE

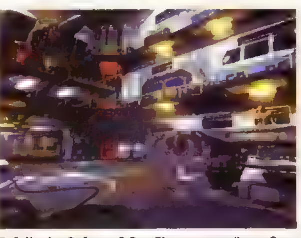
Die Alleinherrschaft von Blair, Skywalker und Kirk ist beendet. Das Volition-Team stößt mit Freespace – The Great War in Gameplay-Galaxien vor, die bislang Space-Sims vom Kaliber eines Wing Commander Prophecy, Starfleet Academy oder X-Wing vs. TIE Fighter vorbehalten blieben...

Wie kaum anders erwartet, spielt Conflict: Freespace in der Zukunft, zu einer Zeit, als die Menschen – die sogenannten Terraner – ihren Lebensraum bereits weit über die Erde hinaus vergrößert haben. Entfernte Planeten wurden besiedelt, und das intergalaktische Verkehrswesen mit riesigen Transport-Raumschiffen, Fightern und Bombern hat längst den Glanz des Besonderen verloren. Natürlich konnte es nicht ausbleiben, daß die Terraner, die auch im All die Rolle einer Supermacht spielen wollten, mit ihren Nachbarn, den ebenfalls humanoiden Vasudans, aneinandergerieten – ein erbitterter Weltraumkrieg entbrannte und drohte immer weiter zu eskalieren. Doch plötzlich erschien eine weitere Partei auf der Bildfläche, und damit veränderten sich die Konstellationen von Grund auf. Die Shivans schienen kein anderes Interesse zu verfolgen, als ihre Kriegstechnologie zu vervollkommnen und an anderen Rassen auf ihre Durchschlagskraft hin zu testen. Moralische Skrupel waren den Shivans fremd; die pure Lust an der Vernichtung schien ihr Leben zu prägen. So kam es, daß sich Terraner und Vasudans gegen den neuen, gemeinsamen Feind zusammenschlossen – ein recht wackliges Bündnis, wie sich noch herausstellen sollte. Eine Gruppe von Vasudans nämlich verehrte die Shivans als gottgleiche Wesen und versuchte, den gemeinsamen Kampf gegen diese Alienrasse bei jeder sich bietenden Gelegenheit zu torpedieren. Und so gelang es den Verrätern denn auch immer wieder, die ohnehin nicht gerade von großem gegenseitigen Vertrauen geprägte Kooperation der Vasudans mit den Terranern auf eine harte Probe zu stellen.

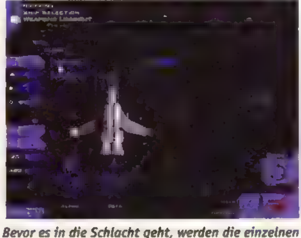
Pilotenschein

Dies ist die Situation, die Sie vorfinden, als Sie als Fighter-Pilot der GTA (Galactic Terran Alliance) auf den Plan treten. Bevor Sie jedoch soweit sind, daß Sie mit einem der acht zur Verfügung stehenden Jäger und Bomber richtige Einsätze fliegen können, müssen Sie sich erst mit den grundle-

genden Flug- und Kampftechniken vertraut machen. Ein „Fluglehrer" leitet Sie bei Ihren ersten Übungen an und zeigt Ihnen zunächst, wie Sie ein Ziel erfassen, Ihre Fluggeschwindigkeit darauf einstellen und es anschließend mit Ihren Primärwaffen vernichten. In einem weiteren Schritt lernen Sie, über Funk mit Ihren Wingmen zu kommunizieren und diesen Anweisungen zu erteilen. Auch Ihr Durchhaltevermögen in hitzigen Dogfights wird aufs äußerste strapaziert, und mit der Zeit lernen Sie immer raffiniertere Tricks für den Umgang mit dem Gegner kennen: Wie schaltet man ganz gezielt den Antrieb eines feindlichen Jägers aus, welche Waffen eignen sich am besten für eine bestimmte Aufgabe etc. Eine wichtige Rolle bei Ihren Operationen spielt die Subspace-Technologie (auch Freespace genannt), die es Ihnen erlaubt, in kürzester Zeit gewaltige Entfernungen zu überwinden. Schon die Trainings-Missionen von Conflict: Freespace sind überaus interessant und führen den Spieler hervorragend in alle wichtigen Steuerungselemente des Programms ein – die Lektüre des Handbuchs wird damit fast schon überflüssig...



Zufall oder Referenz? Das Eingangsmenü von Conflict: Freespace weckt Erinnerungen an die Wing Commander-Serie.



Bevor es in die Schlacht geht, werden die einzelnen Jäger bis an die Zähne mit schlagkräftigen Geschossen bewaffnet.

VERGLEICH

Nach langer Zeit ist mit Volitions Conflict: Freespace - The Great War nun endlich eine Space-Simulation auf den Markt gekommen, die es mit den bisherigen Referenzen aus den Wing Commander-, Star Wars- und Star Trek-Universen locker aufnehmen kann. Grafisch zieht Conflict: Freespace mit Wing Commander Prophecy gleich, hat aber dank seines nonlinearen Missions-Designs spielerisch um einiges mehr zu bieten. Während es sich bei Wing Commander Prophecy um ein reines Einzelspieler-Game handelt und X-Wing vs. TIE Fighter vorwiegend auf Multiplayer-Matches ausgelegt ist, kann Conflict: Freespace in beiden Bereichen gleichermaßen überzeugen. Berührungspunkte gibt es auch zwischen I-War und Freespace – ersteres erfordert eine wesentlich intensivere Einarbeitungsphase und sorgt mit seinem recht happigen Schwierigkeitsgrad beim Spieler leichter für Frust.

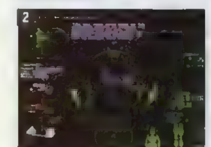
Conflict: Freespace	90%
Wing Commander Prophecy	90%
Starfleet Academy	89%
I-War	88%
X-Wing vs. TIE Fighter	70%

SO SPIELT SICH CONFLICT: FREESPACE

Im folgenden haben wir für Sie nicht den Ablauf einer kompletten Freespace-Mission nachgestellt, sondern versucht, Ihnen anhand von einigen typischen Situationen zu zeigen, worin die besonderen Stärken des neuen Volition-Space-Shooters liegen: im umfassenden Tutorial, der Interaktion mit den Wingmen, den schweißtreibenden Dogfights und der großen Liebe zum Detail...



Als angehender Terraner-Pilot machen Sie sich erst mal mit den effektivsten Kampftechniken vertraut.



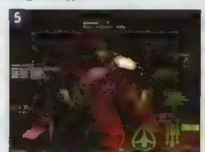
So lernen Sie, einen Gegner ins Visier zu nehmen und Ihre Wingmen per Funk auf seine Fährte zu hetzen.



Während die Wings das feindliche Schiff zerlegen, schauen Sie sich das Spektakel aus der Ferne an.



Wenn Sie selbst eingreifen, empfiehlt sich die zielsuchende Phoenix als schlagkräftige Fire & Forget-Waffe.



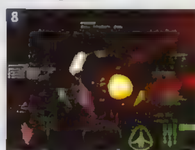
Wollen Sie gegnerische Fracht retten oder die feindliche Besatzung festnehmen, gehen Sie subtiler vor...



Sie legen mit Ihren zielsuchenden Disruptor-Raketen Engine und Waffensysteme des Gegners lahm.



Nach dem Training können Sie es kaum erwarten, in den Dogfights auf Tuchfühlung mit dem Feind zu gehen.



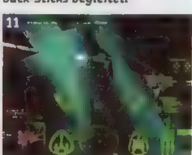
Bei dem wilden Gedränge im Schlachtgetümmel bleiben gefährliche Kollisionen nicht aus – Schaden am Schiff!



Geht Ihnen mittendrin mal die Munition aus, fordern Sie von der Basis ein Support-Schiff mit Nachschub an.



Das Andocken wird von metallischem Geschepper und einem heftigen Ruck des Force Feedback-Sticks begleitet.



Mit rasender Geschwindigkeit zischen Ihnen andere Fighter um die Ohren und führen die Schlacht fort.



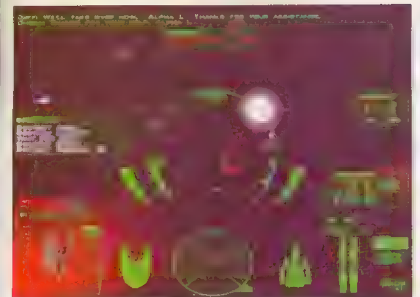
Nach getaner Arbeit kehren Sie mehr oder weniger unversehrt zu Ihrer Basis zurück – auf in die nächste Mission!



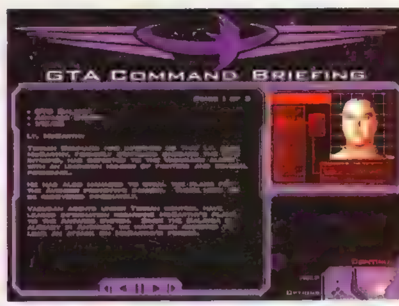
Haben Sie es geschafft, in einem Einsatz eine ganz besonders außergewöhnliche Leistung zu zeigen, werden Sie von Zeit zu Zeit mit Orden belohnt, die Sie in einem kleinen Schmuckköfferchen sammeln können.

Auf in den Kampf

Im Grunde bieten die „richtigen" Missionen von ihren Aufgabenstellungen her wenig Neues im Vergleich zu anderen Weltraum-Shootern: So gilt es beispielsweise, gigantische Schiffe zu eskortieren und zusammen mit Ihren Wingmen gegnerische Angriffswellen abzuschmettern. Andere Missionen beinhalten das Scannen und Sicherstellen von umhertreibenden Frachtstücken, um an die Technologie des Gegners heranzukommen, oder das Dingfestmachen von Verrätern aus den eigenen Reihen, die mit dem Feind gemeinsame Sache machen. Fast jede Mission mündet früher oder später in einen hektischen Dogfight, in dem Sie den meist zahlreich erscheinenden Gegnern Aug' in Auge gegenübertreten. Lassen Sie sich dennoch keinesfalls aus der Ruhe bringen – Sie kommen nicht weiter, wenn Sie nun damit beginnen, einfach wild um sich zu schießen. Behalten Sie Ihren Auftrag im Auge und überlegen Sie, welche Aktionen Priorität haben – entscheiden Sie, was Sie besser selbst erledigen und welche Jobs Ihre Wingmen übernehmen können. Sollten Sie dennoch einen Auftrag „versiebe n", ist noch lange nicht aller Tage Abend: Nicht in jedem Fall müssen Sie dann die letzte Mission wiederholen, sondern das Spiel verzweigt abhängig von



Heften Sie sich im All an die Fersen Ihrers Gegners, verhält dieser sich durchaus intelligent: Er fliegt im Zickzack-Kurs gegen das Licht, um Sie zu blenden und letztendlich abzuschütteln. Wenn Sie Pech haben, taucht er dann plötzlich hinter Ihnen wieder auf und jagt Ihnen eine Salve ins Heck.



Alle Missionen werden von ausführlichen, mit Sprachausgabe unterlegten Briefings eingeleitet, in denen sich auch noch und nach die Hintergrundstory entfaltet. Keine Angst, wenn es Ihnen schwerfällt, alle gestellten Aufgaben auf einmal im Kopf zu behalten – im Lauf der Mission erhalten Sie stets noch einmal detaillierte Anweisungen.

Ihrem Abschneiden zu einem anderen Auftrag (siehe Kasten Verzweigte Missionen).

Vom Rookie zum alten Haudegen

Sie werden überrascht sein, wie schnell Sie sich in Conflict: Freespace zurechtfinden – während bei Programmen wie Starfleet Academy oder I-War schon die üppige Tastaturbelegung auf viele Spieler abschreckend wirkt, geht Ihnen die Steuerung von Freespace nicht zuletzt dank des gelungenen Tutorials in Null Komma nichts in Fleisch und Blut über. Statt auf dem Keyboard verzweifelt nach der richtigen Taste zu suchen, können Sie sich nun ganz auf die optischen Leckerbissen konzentrieren, die Ihnen Freespace im Sekundentakt auf den Bildschirm zaubert: Faszinierende Szenen spielen sich da ab, wenn Sie aus nächster Nähe an einem mehrere 100 Meter langen, beleuchteten Transporter entlangfliegen und sich über Ihnen eine Gruppe von Fightern heiße Gefechte liefert! Getroffene Raumschiffe explodieren in mehreren Etappen und verwandeln sich in gigantische Feuerbälle – die kläglichen Überreste werden dabei in weitem Bogen durchs All geschleudert. Die dazu aus den Boxen schallenden wuchtigen Soundeffekte gehören zum Beeindruckendsten, was es in einem Spiel dieser Art bisher zu hören gab!

PC ACTION PRÜFSTAND – CONFLICT: FREESPACE

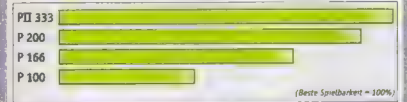
PRO & CONTRA

- + Verzweigte dreiaktige Missionstruktur
- + Einzelspieler-/Multiplayer-Modi gleich interessant
- + Bis zu 12 Wingmen kontrollierbar
- + Gute Künstliche Intelligenz
- + Einfache, gut ansprechende Steuerung
- + Hervorragender Force Feedback-Support
- + Effektvolle Ingame-Grafik und Render-Cutscenes
- + Spektakuläre Soundeffekte
- + Kontextsensitiver Soundtrack
- + Fein abgestufte Schwierigkeitsgrade
- + Möglichkeit, für Multiplayer-Spiele eigene Funksprüche einzubinden
- + Flexibler Editor für Einzelspieler-/Multiplayer-Missionen

- Story bleibt etwas abstrakt

LEISTUNGSMERKMALE

Wir testeten Freespace mit sämtlichen Grafikdetails auf vier verschiedenen Rechnern die jeweils mit 32 MB RAM und einer 6 MB miro HiScore 3D-Karte mit Voodoo '-Chipsatz ausgestattet waren. Mit Software-Beschleunigung ist Freespace ab einem P200 mit 32 MB RAM gut spielbar



SOUND & MUSIK

- DirectSound
- Kontextsensitive Musik

STEUERUNG

Space-Shooter, die eine ähnlich ausgereifte Steuerung aufweisen können, wie sie Freespace zu bieten hat, findet man sehr selten. Am besten schlägt man sich in den Dogfights mit einer Kombination aus Tastatur und Joystick. Letzterer sollte zum schnellen Umschalten zwischen den verschiedenen Perspektiven über einen Coolie-Hat verfügen. Wer die Möglichkeit hat, sollte zum Force Feedback-Stick greifen, dessen Features von Freespace sehr effektvoll ausgeschöpft werden. Sie können das Spiel auch problemlos ausschließlich mit Tastatur oder per Keyboard und Maus steuern – mit allen Eingabegeräten sind sehr präzise Manöver möglich

INSTALLATION

Compact: 242 MB
Custom: 242 MB-400 MB
Typical: 400 MB
Ladezeiten für alle Varianten: Befriedigend

GRAFIK



Nicht selten riesige, reich texturierte Raumschiffe und frappierend realistische Lighting-Effekte kennzeichnen die Grafik von Freespace. Erstaunlich ist, daß ein halbwegs leistungsstarker Rechner bei Freespace auch dann nicht in die Knie geht, wenn sehr viele Raumschiffe und Effekte gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sind.



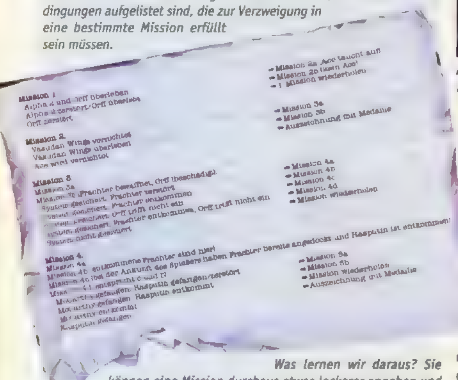
Sollte Ihr Rechner von der vollen Freespace-Grafikpracht überfordert sein, können Sie stufenweise die Details reduzieren, um so die Performance zu optimieren. Unser Bild zeigt, wie Freespace aussieht, wenn man sämtliche grafischen Feinheiten auf ein Minimum reduziert hat – nicht sehr schön, aber immer noch hervorragend spielbar.



Auch ohne 3D-Hardware-Beschleunigung sieht Freespace noch recht beeindruckend aus. Naturgemäß wirken Explosions- und Lichteffekte nicht mehr ganz so fein und verpixeln leicht, aber auf einem P200 ohne 3D-Karte bietet das Programm ansonsten ungetrübten Spielspaß – allenfalls bei großem Gegneraufkommen ist mit geringem Ruckeln zu rechnen.

VERZWEIGTE MISSIONEN

Eines der herausragendsten Merkmale von Conflict: Freespace ist seine nonlineare Struktur. Ähnlich wie in Particle Systems' I-War entscheidet zumindest zum Teil Ihre Performance als Kampfpilot darüber, welche Aufgaben Sie als nächstes zu absolvieren haben – so werden Sie pro Singleplayer-Kampagne stets nur etwa 30 Missionen zu sehen bekommen. Zur Veranschaulichung zeigen wir Ihnen einen Volition-Entwurf zum Beginn des ersten Aktes, in dem die Bedingungen aufgelistet sind, die zur Verzweigung in eine bestimmte Mission erfüllt sein müssen.


Mission 1
Alpha 2 und Orff überleben → Mission 2a Ace taucht auf
Alpha 2 zerstört/Orff überlebt → Mission 2b (kein Ace)
Orff zerstört → 1 Mission wiederholen

Mission 2
Vasudan Wings vernichtet → Mission 3a
Vasudan Wings überleben → Mission 3b
Ace wird vernichtet → Auszeichnung mit Medaille

Mission 3
Mission 3a → Mission 4a
Mission 3b (Frachter bewaffnet, Orff beschädigt) → Mission 4b
System gesichert, Frachter zerstört → Mission 4c
System gesichert, Frachter entkommen → Mission 4d
System gesichert, Orff trifft nicht ein → Mission wiederholen
System gesichert, Frachter entkommen, Orff trifft nicht ein
System nicht gesichert

Mission 4
Mission 4a → Mission 5a
Mission 4b entkommene Frachter sind hier! → Mission 5b
Mission 4c (bei der Ankunft des Spielers haben Frachter bereits angedockt und Rasputin ist entkommen) → Mission wiederholen
Mission 4d entspricht c und d → Auszeichnung mit Medaille
McCarthy gefangen, Rasputin gefangen/zerstört
McCarthy gefangen, Rasputin entkommt
McCarthy entkommt
Rasputin gefangen

Was lernen wir daraus? Sie können eine Mission durchaus etwas lockerer angehen und beispielsweise den einen oder anderen Gegner entkommen lassen. Wundern Sie sich dann jedoch nicht, wenn Ihnen besagter Feind zu einem späteren Zeitpunkt die Hölle umso heißer macht!

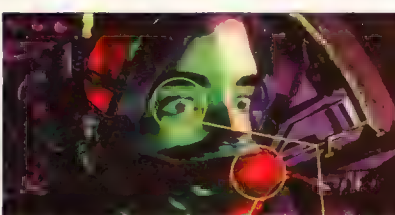
KOMMENTAR



» Als der Schrecken von Kilhra und altgedienter Imperiums-Brutzler kann ich Interplay und Volition nur gratulieren. Freespace glänzt nicht nur oberflächlich durch Grafikeffekte oder Soundkulisse, sondern baut eine Spiel-Atmosphäre auf, die es locker mit der Wing Commander- oder Star Wars-Coolness aufnehmen kann. Außerdem haben mir besonders die Farbenpracht und Detailgenauigkeit gefallen, mit der die Designer Weltraum und Raumschiffe gestaltet haben. Eigentlich ist es das erste Mal, daß Sie hier ein echtes Gefühl für Weite, Größen- und Lichtverhältnisse bekommen. Freespace ist ab sofort jedenfalls mein persönlicher Lieblings-Weltraum-Shooter. «

KOMMENTAR

» Bislang waren Starfleet Academy und I-War meine Space-Sim-Referenzen, aber spätestens jetzt werde ich wohl umdenken müssen. Conflict: Freespace hat so ziemlich alles in den Schatten gestellt, was ich bisher in diesem Bereich gesehen habe – die wilden Dogfights im Weltraum suchen einfach ihresgleichen: eine wahre Pracht, wie einem da das Zeug um die Ohren fliegt! Während auf dem Bildschirm ein Fighter nach dem anderen abgefackelt wird, bringt das Schlachtengedröhne aus den Lautsprecherboxen den Schreibtisch zum Vibrieren... nimmt man dann zum Spielen noch einen Force Feedback-Stick her, wird Freespace zu einem berauschenden Fest für alle Sinne. Die verzweigte Missionsstruktur sorgt für ständige Abwechslung, verhindert Frust und reizt zum mehrmaligen Durchspielen der Kampagnen. Auch in Sachen Multiplayer-Support hat sich Volition im Gegensatz zu den Wing Commander-Machern nicht lumpen lassen. Das Tüpfelchen auf dem i bildet der Editor, mit dem Sie – ein bißchen Übung vorausgesetzt – selber komplexe Missionen basteln können. Wer Space-Sims liebt, wird an Conflict: Freespace nicht vorbeikommen! «

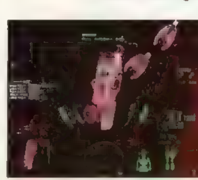


Anstelle von Filmsequenzen mit realen Schauspielern bekommen Sie in Freespace wie in I-War gerenderte Cutscenes zu sehen, die an Brillanz kaum mehr zu überbieten sind. Geboten werden nicht nur rasend schnelle Kamerafahrten und effektvolle Schnitte, sondern auch Details, die das Geschehen erst richtig mit Leben erfüllen. Schauen Sie sich nur einmal die Farbabschürfungen am Helm des Piloten und die realistische Darstellung der vor Angst geweiteten Pupillen an!

Funksprüche aus dem Nebenzimmer

Eine ganz besonders starke Seite von Conflict: Freespace sind die Multiplayer-Features, die es bis zu 12 Spielern erlauben, im Netzwerk oder über Internet das Weltall unsicher zu machen und mit- oder gegeneinander anzutreten. Volition hat sich hier ein paar nette Gimmicks einfallen lassen: Mit einem Mikrofon können Sie beispielsweise Ihre eigenen Funksprüche aufzeichnen, als .wav-Files ins Spiel einbinden und per Druck auf einen vorher definierten Hotkey an Ihre Mitspieler schicken. Haben Sie Freespace dann bereits mehrmals durchgespielt und kennen alle Missionen in- und auswendig, dürfen Sie kreativ werden – die Volition-Designer haben nämlich auf die CD noch ihren liebevoll FRED genannten Mission-Editor gepackt, den sie selbst bei der Entwicklung des Spiels einsetzten. Damit lassen sich nicht nur einzelne Missionen, sondern ganze Kampagnen entwerfen – und das sowohl für den Einzelspieler- als auch für den Multiplayer-Modus.

Herbert Aichinger



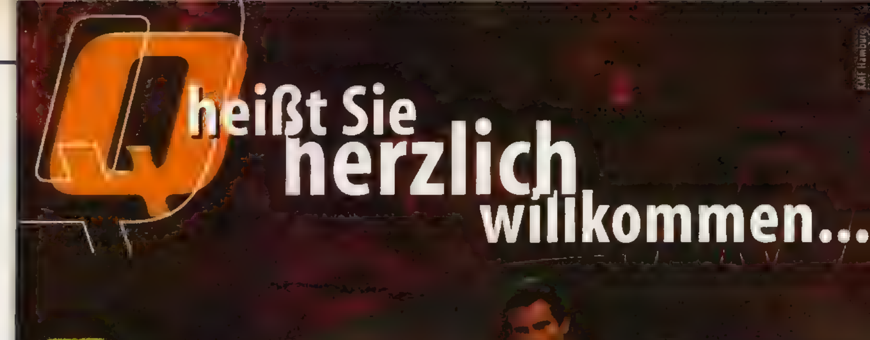
Selbst wenn einem beim Angriff auf ein gigantisches, bereits angeschlagenes Frachtraumschiff noch gegnerische Fighter der Anubis-Klasse in die Quere kommen, wirkt sich das nicht negativ auf die Performance aus – es kann auf dem Bildschirm noch so viel los sein, der Spielablauf bleibt immer schnell und flüssig.

Minimum:	P133, 32 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P200, 64 MB RAM, 3Dfx-Karte		
Grafik:	Direct3D, 3Dfx, Glide		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	12 Sp. LAN, TCP/IP	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus, (FF-)Joystick	Sprache:	englisch
CD/HD:	1.200 MB/242 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Volition/Interplay	Veröffentlichung:	Juni 1998
Grafik: 93%	Sound: 91%	Genre:	Weltraum-Action

90% Einzelspiel | 90% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Mächtige Konkurrenz für Wing Commander & Co «



Verpassen Sie nicht die James Bond-Ausstellung im Roemer- und Pelizaeus-Museum zu Hildesheim vom

PC Player 7/97 ★★★★★

Erleben Sie
DIE ULTIMATIVE JAMES BOND KOLLEKTION
zum absoluten Niedrigpreis von **39,95 DM***

Der ideale Background, wenn Sie ab 19.06. den neuesten James Bond *Der MORGEN stirbt nie* in Ihrer Videothek ausleihen.

JAMES BOND 007









X-COM Interceptor • Strategie/Action

PROMENADENMISCHUNG



Ausgerechnet das karge strategische Display ist die wichtigste Schnittstelle und wird vom Spieler am häufigsten benötigt.

Manche Menschen schwören auf reinrassige Hunde, andere halten zottelige Promenadenmischungen für viel, viel herziger. Findet demzufolge auch Interceptor seine Liebhaber? Der vierte Teil der X-COM-Serie ist nämlich auch eine echte Kreuzung – aus Action- und Strategiespiel.



Der Action-Modus erinnert an Wing Commander, wenngleich es natürlich an Grafikpracht mangelt; dafür ist er zweckmäßig und schnell.

Mit dem neuen Produkt sollen nicht nur Taktikfans, sondern auch Actionjünger angesprochen werden. Deshalb machte MicroProse das Spiel zu einem Mix aus Aufbaustrategical und Weltraumballerei. Der PC-Besitzer wird ins Jahr 2097 gebeamt und muß die Ausbreitung der Menschheit in den Weiten des Alls sicherstellen, indem er ein Netz aus Raumstationen errichtet und Außenposten der Erde von aufmüpfigen Aliens befreit. Nachdem sich der Verfasser dieser Zeilen etwas mühsam mit den Menüs vertraut gemacht hat, schickt er von seiner anfangs zur Verfügung stehenden Basis, die er „Leberknödel" taufte, einige Sonden aus, um potentielle Eindringlinge rechtzeitig ausmachen zu können. Bei Spielbeginn ist nur ein Bruchteil der rund 70 Sonnensysteme bekannt. Früher oder später schwirren die ersten Aliens an, die zum Beispiel liebend gerne Außenposten angreifen. Also sendet der Feldherr seine Flotte, wobei er selbst eines der Schiffe übernimmt. Das Spiel schaltet vom mausgesteuerten Strategiebildschirm in einen Action-Modus um. Die Jäger lassen sich übrigens nahezu wie bei Wing Commander lenken.



Forschung: Wir haben einen Außerirdischen obduziert.

Geldsegen

Jede erfolgreiche Mission bringt den Spieler weiter. Die von Firmen geführten Außenposten berappen einiges, wenn sie sich ordentlich beschützt fühlen. Im besten Fall siedeln sich weitere Unternehmen an, so daß das Imperium wächst. Mit Geld läßt sich eine Menge anstellen: So kauft der Galaxis-Krieger Schiffe, baut weitere Raumstationen, stellt Piloten ein oder rüstet Jäger und Stützpunkte mit besseren Waffen und Tools auf. Ehe dies möglich wird, müssen neue Technologien erfunden werden. Es bietet es sich an, Bauteile außerirdischer Konstruktionen im Gefecht zu erobern oder komplette Schiffe per Traktorstrahl lahmzulegen und das Forschungslabor mit einer Untersuchung zu beauftragen. Daß Interceptor nicht zu den Grafik- und Soundkrachern der Softwaregeschichte gehört, ist nicht sooo schlimm. Irgendwie ist das Spiel aber weder Fisch noch Fleisch: Für Actionfans sind die Weltraumkämpfe, die immer nur in Dogfights ausarten, zu dünn geraten und Freunde von Strategicals rufen wohl nach mehr Komplexität im Taktikbereich.

Harald Fränkel

KOMMENTAR

» Master of Orion light + Diät-Wing-Commander = ganz okay. X-COM Interceptor entpuppt sich als netter Echtzeit-Genremix. Hat der Spieler allerdings den Strategiepart als Routinejob entlarvt und nach dem drölfzigsten Flugeinsatz erkannt, daß alle Missionen fast identisch ablaufen, kommt's zum Motivationsengpaß. Dazu gesellen sich Mängel beim Handling. «

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P200 MMX, 32 MB RAM, Direct3D		
[illegible]	Direct3D		
Sound:	DirectSound, digitalisierte Samples	Musik:	Digitalisierte Samples
Multiplayer:	8 Sp. LAN u. TCP/IP, 2 Sp. Modem/seriell.	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus, Joystick, Force Feedback, PC Dash	Sprache:	deutsch
CD/HD:	305 MB/82-286 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	MicroProse	Veröffentlichung:	Juni
Grafik: 53%	Sound: 60%	Genre:	Strategie/Action

68% Einzelspiel

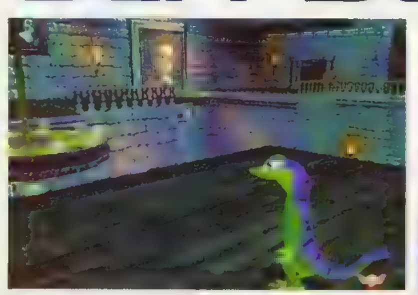
68% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Aus dieser Genre-Hochzeit hätte mehr werden können «

Gex 3D • 3D-Jump&Run

GEX BOND



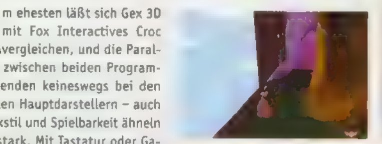
Ohne 3D-Hardwarebeschleuniger läuft nichts in Gex 3D – nur Besitzer von 3Dfx-Karten kommen in den Genuß dieser feinen Lichteffekte.

Ein Gecko als Geheimagent, der ein paar TV-Sender vor einem durchtriebenen Saboteur schützen soll – abwegiger geht's kaum! Typisch Jump&Run eben – daß Gex 3D dennoch weit mehr ist als ein 0815-Programm, ist dem Humor und der überschäumenden Fantasie der Entwickler zuzuschreiben...



Geister können Gex in Scream TV übel zusetzen – sobald er sich ins Licht der Laterne begibt, ist er jedoch in Sicherheit.

Am ehesten läßt sich Gex 3D mit Fox Interactives Croc vergleichen, und die Parallelen zwischen beiden Programmen enden keineswegs bei den reptilen Hauptdarstellern – auch Grafikstil und Spielbarkeit ähneln sich stark. Mit Tastatur oder Gamepad führen Sie den kleinen Gex völlig frei durch die farbenfrohen, dreidimensionalen Welten der Fernsehsender, die der Held mit einem beherzten Sprung durch die Mattscheibe betritt – es verschlägt ihn dabei u. a. ins Geisterschloß des Horror-Kanals, in eine bonbon-niedliche Toons-Welt mit holzhammerschwingenden Blumen und in die graue Urzeit, als Gex' Vorfahren noch das Sagen auf der Erde hatten. Der liebenswürdige kleine Gecko verfügt neben den üblichen Sprung- und Lauffähigkeiten noch über ein Bewegungsrepertoire, das seiner Rasse würdig ist: Mit seinen klebrigen Füßen kann er spielend an manchen senkrechten Wänden hochklettern, und mit seiner langen Zunge fängt er nützliche Power-Up-Fliegen, die nicht nur sein Leben verlängern, sondern ihn auch wehrhafter machen. Seinen Gegnern heizt Gex in den meisten Fällen durch gezielte Sprünge oder mit schmerzhaften Schwanzschlägen ein.



Häßliche Polygonfehler machen einem immer wieder zu schaffen.

Wo ist mein Gecko?

Auf den ersten Blick hinterläßt Gex 3D mit seinem unterhaltsamen, einsteigerfreundlichen Leveldesign einen sehr netten Eindruck; die breite Palette der Gegner und Herausforderungen sorgt für genügend Abwechslung. Trotzdem macht sich schon nach kurzer Spieldauer eine gewisse Ernüchterung breit: Die Grafik-Engine produziert am laufenden Band grobe Polygonfehler, die nicht nur häßlich aussehen, sondern auch die Übersicht beeinträchtigen. Nicht einmal das Umschalten in einen anderen Kamera-Modus (manuelle, halbautomatische und automatische Perspektivenwahl) kann hier Abhilfe schaffen. Leider reagiert auch die Steuerung (Tastatur, Gamepad) nicht immer mit der erforderlichen Präzision, so daß z. B. Sprünge öfter als nötig „danebengehen". Außerordentlich reizvoll hingegen ist der vielseitige Soundtrack, der zu jedem TV-Kanal die passende Musikuntermalung liefert und darüber hinaus zu allen möglichen Situationen witzige Kommentare parat hält.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR

» Gex ist wirklich ein liebenswürdiger Geselle, und trotz der unübersehbaren Schwächen hatte ich viel Spaß an seinem ersten 3D-Auftritt. Croc präsentiert sich zweifellos technisch ausgereifter, aber in Sachen Leveldesign ziehen Krokodil und Gecko durchaus gleich. Wenn Sie mit den genannten Mängeln leben können, lohnt sich die Anschaffung von Gex 3D allemal. «

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, 3Dfx, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM		
[illegible]	3Dfx		
Sound:	SB	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option	Controller:	Tastatur, Gamep.
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	274 MB/15 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Crystal Dynamics/Ubi Soft	Veröffentlichung:	Juni 1998
Grafik:	82%	[illegible]	85%
Genre:	3D Jump&Run		

83% Einzelspiel

– % Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Spielspaßfeuerwerk mit kleinen Schnitzern «



Angeforderte Luftunterstützung trifft erst nach ein paar Sekunden ein. Wirkungsbereich und Count-Down werden auf der Karte gezeigt.



Die lächerlichen kleinen Fahrzeuge haben gegen BattleMechs, speziell den MadCat links unten, nicht den Hauch einer Chance.

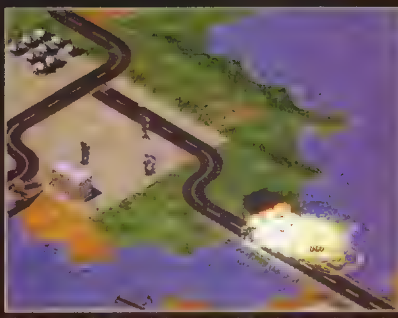
MechCommander • Echtzeitstrategie

ALPHA STRIKE

BattleTech und Echtzeitstrategie finden erstmals zusammen. Gleichzeitig ist nicht mehr Activision der exklusive Partner von FASA, sondern MicroProse. Genre- und Lizenzwechsel in einem Akt? Das Resultat spricht für sich. MechCommander eröffnet ganz neue Perspektiven.



In den meisten frühen Missionen wirft Ihnen der Computer fast nur ungeheure Massen an schwachen Einheiten entgegen.



Ebenso wie alle Gebäude können auch Brücken zerstört werden. Danach sind sie für Fahrzeuge und Mechs nicht mehr passierbar.

Die Invasion der Clans erschütterte die gesamte Innere Sphäre. Dank überlegener Technik und besser ausgebildeter Piloten trieben sie einen tiefen Keil zwischen die Häuser Kurita und Davion-Steiner. Während der Vormarsch langsam zum Erliegen kommt, rüsten die alten Herrscherhäuser zum Gegenschlag. Erst vor vier Jahren eroberte der Smoke Jaguar-Clan den Planeten Port Arthur. In MechCommander schlüpft der Spieler in die Rolle eines Befehlshabers von ein bis drei Lanzen. Durch taktisches Vorgehen und etwas Glück gilt es, die Ziele des Generalstabs zu erfüllen. Typisch für das BattleTech-Universum: Der Spieler muß seinen Nachschub an Mechs und Ersatzteilen schon selbst beschaffen...

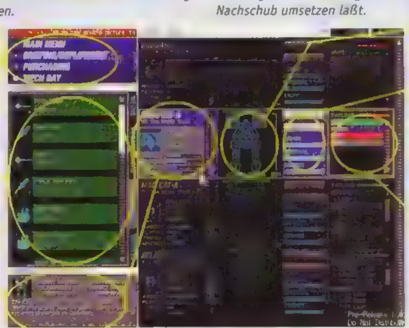
Recycling

Zum Spielstart steht nur eine kleine Lanze leichter Mechs zur Verfügung. Abgeschossene Mechs können für die nächste Mission wieder repariert werden, vorausgesetzt, es gab keine Reaktorexplosion. Daraus ergibt sich ein witziges Paradoxon, das Spielspaß und Motivation steigert. Zum einen sind Clan-Mechs die härtesten Gegner, andererseits benötigt man dringend jedes Stück Clan-Technologie, um in den schwereren Missionen bestehen zu können. Oft spielt man freiwillig eine bereits geschaffte Mission noch einmal, um einen Clan-Mech möglichst unbeschadet zu ergattern. Alle Voraussetzungen dafür sind in MechCommander gegeben. Durch richtige Positionierung der eigenen Mechs ist es möglich, in den Rücken der Feinde zu gelangen, wo die Panzerung schwächer ist. Die Gegner-KI versucht dies tunlichst zu verhindern. Alternativ dazu helfen

MONTAGEHALLE

Bereits vor der Mission sollte schon eine allgemeine Strategie und die bevorzugte Spielweise feststehen. Mission Briefing oder etwaige Versuche, den Level schon zu schaffen, bieten nützliche Informationen. Anhand dieser lassen sich die Mechs wählen und ausstaffieren. Sind Hindernisse wie Flüsse oder Berge vorhanden? Dann wären Sprungdüsen für alle Schlachtkolosse ein wichtiges Extra. Ist nur Feuerkraft und Panzerung nötig, oder steht man unter Zeitdruck und braucht möglichst schnelle Mechs? Ähnliches gilt für die Wahl der Waffen. Große Reichweiten bedeuten meist eine niedrige Feuerfrequenz oder weniger Schaden.

BattleTech-Fans durften den Mangel erweiterter Möglichkeiten zur Konfiguration der eigenen Mechs vermissen. Stärke der Panzerung, Anzahl der Wärmetauscher und spezielle Clan-Systeme wie MASK oder ähnliches sind nicht enthalten. Immerhin gibt es Drohnen und unterschiedliche Sensoren, die zur Aufklärung und Frühwarnung in den Missionen dienen. Ersatzteile und sogar ganze Mechs der Inneren Sphäre stehen auf einem besonderen Basar bereit. Nach erfolgreichen Missionen winkt eine Belohnung, die sich sogleich in Nachschub umsetzen läßt.



PC ACTION PRÜFSTAND — MECH COMMANDER

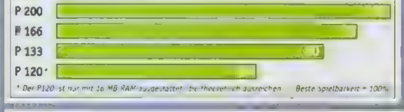
PRO & CONTRA

+ 5 Kampagnen mit jeweils 5-6 Missionen pro Kampagne
+ Abwechslungsreiches Missiondesign
+ 18 Mechs, zahlreiche Fahrzeuge
+ Spezialfahrzeuge wie Minenleger
+ Wahl und Ausstattung der eigenen Einheiten
+ Besiegte Mechs dienen als Ersatzteillager
+ Ausgefeilte Steuerung
+ Szenarioeditor
+ Mehrspieler-Modus bringt vielfachen Spielspaß

- Schwierigkeitsgrad steht fest
- Gewöhnungsbedürftige Steuerung
- Zoomfunktion kaum nutzbar
- Keine Speicherfunktion in einer Mission

LEISTUNGSMERKMALE

MechCommander stellt sehr humane Ansprüche an die Hardware. Ab einem P166 mit 32 MB RAM läßt sich der Spielspaß ungetrübt genießen. Selbst mit einem P133 kommt man noch gut aus, vorausgesetzt, er hat 32 MB RAM. Bei der Mindestanforderung von einem P120 mit 16 MB RAM wurde häufiges Ruckeln festgestellt.



SOUND & MUSIK

Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe sind ganz gut gelungen, obwohl sie technisch den absoluten Standard darstellen. Auf 3D-Stereosound wurde komplett verzichtet. Geräusche lassen sich also nicht orten. Anstelle von CD-Audio setzt FASA Interactive auf Midi, was bei größeren Installationen (22 MB Sounddateien) das CD-ROM-Laufwerk zusätzlich entlastet.

STEUERUNG

Nur mit der kombinierten Maus-Tastatur-Steuerung besteht in den späteren Missionen Aussicht auf Erfolg. Die dazu nötigen Hotkeys sollte man möglichst auswendig kennen. Zwar stehen zu diesem Zweck auch Icons im Spiel zur Verfügung, aber über den Hotkey geht es viel schneller. Nach kurzer Eingewöhnung ist die Steuerung simpel und gut gelöst. Selbst Spezialfahrzeuge wie der Minenleger sind einfach einzusetzen.

INSTALLATION

***Minimum:** 150 MB*
***Nach Auswahl:** 150-500 MB*
***Maximum:** 500 MB*
***Ladezeiten für alle Varianten:** Befriedigend*

GRAFIK

MechCommander bietet nur die Standardauflösung 640x480 bei einer Farbtiefe von 8 Bit. 3D-beschleunigte Grafikkarten sind nicht unterstützt, d. h. es wird einzig und allein DirectDraw für die Grafik eingesetzt. Die Karte kann lediglich gescrollt, aber nicht gedreht werden. Kurzum, die Ansprüche an die Grafikkarte und damit zusammenhängende Komponenten des PC sind eigentlich unterfordert.





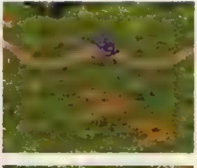
MechCommander bietet zwei Zoomstufen an. Die normale Darstellung eignet sich ideal für taktische Manöver und strategisches Vorgehen. Dafür sind kleine Details nicht sichtbar. In der Vergrößerung geht leider die Übersichtlichkeit fast vollständig verloren. Wer den Augenschmaus eines größeren Gefechts aus nächster Nähe miterleben will, muß auf viele taktischen Möglichkeiten verzichten und riskiert eine Niederlage.

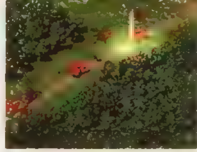


Die Sichtweite eines BattleMechs hängt von seiner Stellung auf der topographischen Karte ab. Auf einem Berg läßt sich das ganze Gelände in einem weiteren Umkreis beobachten. Dabei berechnet MicroProse die Größe des Mechs mit.



Ohne spezielle Befehle setzen die Mechs grundsätzlich alle verfügbaren Waffen mit ausreichender Reichweite ein. Dementsprechend lange sind die Ruhephasen bis zum nächsten Alpha-Strike.





Der Minenleger legt einen Sperrgürtel (ganz oben), der Gegner fährt ahnungslos hinein (oben).

VERGLEICH

Inhaltlich kann sich MechCommander mit Myth und Dark Omen messen, aber die im Vergleich sehr viel schwächere Grafik hält den Spielspaß in Grenzen. Metalizer behandelt ein ähnliches Thema wie MechCommander, auch dort treffen riesige Stahltitanen auf den Schlachtfeldern der Zukunft aufeinander. Während das rundenbasierte Spiel durchaus seinen Reiz hat, begeistert MechCommander bei ähnlicher strategischer Tiefe mit actiongeladenen Kämpfen.

Myth	85%
Dark Omen	84%
MechCommander	80%
Metalizer	76%

in manchen Fällen gezielte Schüsse auf den Kopf des gegnerischen Mechs. Mit etwas Glück muß anschließend nur das Cockpit ausgetauscht werden.

Kommandostand

Die einzelnen Missionen sind rein taktisch zu lösen. Jeder Level ist theoretisch auf Anhieb zu schaffen, vorausgesetzt, ein Lösungsweg wird rechtzeitig erkannt. In der Praxis sind jedoch zwei bis drei Anläufe nötig, um sich optimal auf den Missionsaufbau einzustellen und alle Extras mitzunehmen. MechCommander ist so offen designt, daß es zahlreiche mehr oder weniger effektive Arten der Problemlösung gibt. Minenleger sichern schnell und ohne großen Materialeinsatz Gebiete vor Feinden, Treibstofftanks und andere explosive Fahrzeuge und Gebäude zerstören bei Beschuß auch Einheiten in der Nähe, und Hindernisse schützen vor direktem Beschuß. Schon allein durch diese Features ist MechCommander kein gewöhnliches Echtzeit-Strategiespiel, sondern eher mit Dark Omen oder Myth vergleichbar.

Kein Clone

Um alle taktischen Vorteile auszunutzen, ist eine schnelle Reaktion und stets voller Überblick



Monopoly WM Edition 64,99

Fallout 59,99

Net Accelerator 54,99

Voodoo 2 Karten ab Ende April

LÄDEN

64283 Darmstadt:
66953 Pirmasens
71032 Boblingen:
72070 Tubingen:
Metzgergasse 1 07071/2184
87435 Kempten:
87700 Memmingen:
88131 Lindau:
89073 Ulm

Star Trek

Golf

Flugsimulatoren

Age of Empire + Missions CD 99,99
Baphomets Fluch 1+2 79,99
C&C 2 + Data 1+2 89,99
Theme Hospital + Sim City 2000 79,99

Losungshefte

Hits für Kids

Joysticks
Notebook Joystickport 109,99
Alfa Bat 29,99
Alfa Dread Joypad 19,99

Preisaktion!

Conquest Earth	59,99
Dark Earth	59,99
Trash It!	29,99

nötig. MechCommander bietet zwar eine alternative Zoomstufe an, in der erst alle Feinheiten bis ins Detail sichtbar sind, aber dieser Augenschmaus führt wegen mangelnder Übersicht meist zu einem Fehlschlag der Mission. Leider stehen keine höheren Auflösungen zur Wahl, die beide Vorteile vereinen könnten. Trotz 3D-Terrain fehlen MechCommander weitere Features, wie das Drehen der Karte oder die Einstellung des Sichtwinkels. So bleiben durch die starre Draufsicht selbst große Berge optisch relativ flach. Die Grafik ist wirklich gelungen, aber eben bei weitem nicht perfekt. Dennoch bleiben Klagen wegen fehlender Motivation aus. Das abwechslungsreiche Missiondesign läßt keine Langeweile aufkommen und fordert den Spieler zu immer neuen Höchstleistungen. Allerdings können einige Levels auch leicht durch den gehobenen Schwierigkeitsgrad und den hohen Glücksfaktor frustrieren, vor allem weil während einer Mission keine Spielspeicherung möglich ist. Schließlich bleiben nur die guten Chancen für die restlichen Missionen gewahrt, wenn in jeder Mission allzu große Schnitzer vermieden und die Verluste klein gehalten werden.

Alexander Geltenpoth





Das Briefing liegt auch als Video-Übertragung vor. Informativer ist jedoch die Erklärung an der Karte rechts oben, auf der auch die Startpunkte der einzelnen Lanzen eingezeichnet sind. In einer Mission können maximal drei mal vier Mechs oder Fahrzeuge teilnehmen (oben).



Selbst einzelne Schüsse oder kleine Explosionen können den Wald in Brand setzen. Das Feuer breitet sich dann zufällig aus oder verlischt nach einiger Zeit von alleine (rechts).



Das fast vier Minuten lange Intro ist von hervorragender Qualität und zeigt exemplarisch die Arbeit eines MechCommanders.

KOMMENTAR



» Obwohl ich mich eigentlich nicht als eingefleischten Fan von Mech-Spielen betrachte, konnte ich mich sehr schnell mit MechCommander anfreunden. Begeistert hat mich vor allem, wie differenziert sich die Stahlkolosse mit einer relativ überschaubaren Anzahl an Tastatur-/Maus-Befehlen steuern lassen. Sicherlich hätte dem Spiel eine zeitgemäßere Grafik mit höherer Auflösung und Farbtiefe nicht geschadet, aber auch so wird em Auge viel geboten, und dem guten Gameplay tut dies sowieso keinen Abbruch. «

KOMMENTAR

» Einige kleine Details hat FASA Interactive nicht beachtet oder nur unzureichend ausgeführt. Größtes Manko ist die Grafik: Eine leistungsstarke 3D-Engine hätte MechCommander zu einem hervorragenden Echtzeit-Strategiespiel gemacht. Trotz dieser kleineren Mankos kommt jede Menge Spielspaß auf. Besonders der Mehrspieler-Modus kann begeistern und stellt erstmals eine spannende Alternative zu den MechWarrior-Simulationen dar. Der endgültigen Version soll sogar noch ein Editor beiliegen, mit dem sich auf einfache Weise Karten, Missionen und ganze Kampagnen entwerfen lassen. BattleTech-Fans können ohne Zögern zugreifen und kommen voll auf ihre Kosten. «

Mindesten:	P120, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM		
[illegible]	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	MIDI
Multiplayer:	Modem, seriell, 6 Sp. LAN/TCP/IP	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus, Tastatur	Sprache:	deutsch
CD/HD:	600 MB/150-500 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	FASA Interactive/MicroProse	Veröffentlichung:	17. Juli 1998
[illegible]	[illegible]	Genre:	Echtzeitstrategie

80% [illegible] **86%** Multiplayer

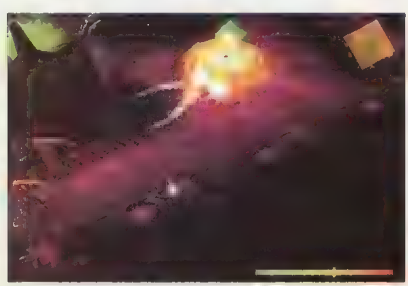


» Abwechslungsreiche und innovative Echtzeitstrategie «


TEAM
APACHE
DEMNÄCHST
ERHÄLTLICH!
MINDSCAPE
PC CD-ROM
MINDSCAPE International · Zeppelinstr. 321 · 45470 Mülheim a. d. Ruhr
www.mindscape.com

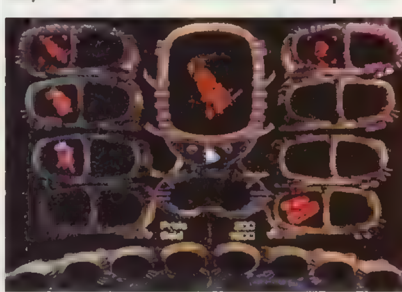
Roborumble • Action/Echtzeitstrategie

MASCHINENPARK



Mit Raketenwerfern setzen zwei Firepower-Robos der Basis der Brainpower-Fraktion zu – tolle Lichteffekte sorgen für die nötige Würze.

Bedrohung vom Mars: Eine riesige Alien-Kanone ist auf die Erde gerichtet! Die UN-Weltregierung sinniert darüber, wie die Verwüstung unseres Planeten verhindert werden könnte. In einem fairen Wettkampf zwischen zwei Waffenproduzenten wird sich herausstellen, wer von beiden das bessere Konzept hat...



Im Konstruktions-Screen stellen Sie sich Ihre Robos ganz nach den Erfordernissen und Ihren finanziellen Möglichkeiten selbst zusammen.

Die Firepower- und die Brainpower-Fraktion packen die Module ihrer Kampfmaschinen zusammen und wollen auf dem Mars den Entscheidungskampf um den dicksten Rüstungsauftrag aller Zeiten ausfechten; vom Zweibein-Chassis über Luftkissen bis hin zu zielsuchenden Raketen wird alles aufgeboten. Sie übernehmen eine der beiden Parteien und werden von der UN mit einem Geldbetrag bedacht, den Sie für den Bau Ihrer Robos verbraten dürfen. Ihr Bankkonto hat Einfluß darauf, wie viele Kampfkolosse Sie gleichzeitig in die Schlacht schicken können und welche Module Ihnen bei der Konstruktion zur Verfügung stehen. Schneiden Sie in einem Szenario besonders gut ab, dürfen Sie mit Preisgeldern in stattlicher Höhe rechnen, die Ihre Chancen in der nächsten Runde deutlich verbessern. Im Kampf operiert jede Fraktion von einer Basis aus, die auch ohne Ressourcen so lange neue Einheiten produziert, bis der finanzielle Rahmen ausgeschöpft ist. Erst wenn die Basis durch den Gegner zerstört wurde, ist einem der Nachschub ein für allemal abgeschnitten.

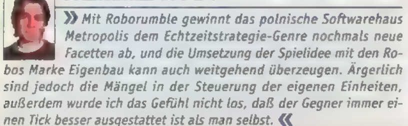


Der Spion liefert gegen Bares Tips für die folgende Mission.

Befehlsnotstand

In den 30 Einzelspieler-Missionen und den Multiplayer-Deathmatches für bis zu vier Spieler steuern Sie Ihre Einheiten per Maus, wie Sie es seit C&C gewohnt sind. Das Spielfeld läßt sich dabei frei rotieren und zoomen. Mit Ihren Gegnern ist im allgemeinen nicht zu spaßen – sie wissen ihre Basis zu schützen und Ihnen durch massive Attacken einzuheizen. Auf Ihre eigenen Robos hingegen ist kaum Verlaß; sie sind zu dumm, um längere Wegstrecken korrekt zurückzulegen oder auf Gegner adäquat zu reagieren – die Hektik des Spielablaufs resultiert zum großen Teil daraus, daß Sie Ihren Einheiten an allen Ecken und Enden der Karte ständig „nachhelfen" müssen. Optisch und akustisch kommt Roborumble daher wie ein Silvesterfeuerwerk: Es blitzt und kracht, daß es eine wahre Freude ist – die Möglichkeiten moderner 3D-Beschleunigerkarten werden eindrucksvoll ausgeschöpft, und zum ersten Mal können die Besitzer von Voodoo²-Boards den Effekt des Bump-Mappings in einem Spiel bewundern.

Herbert Aichinger



KOMMENTAR

» Mit Roborumble gewinnt das polnische Softwarehaus Metropolis dem Echtzeitstrategie-Genre nochmals neue Facetten ab, und die Umsetzung der Spielidee mit den Robos Marke Eigenbau kann auch weitgehend überzeugen. Ärgerlich sind jedoch die Mängel in der Steuerung der eigenen Einheiten, außerdem wurde ich das Gefühl nicht los, daß der Gegner immer einen Tick besser ausgestattet ist als man selbst. «

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P200 MMX, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte		
Grafik:	Direct3D, Glide, Mystique, PowerVR, Voodoo, Rage Pro, Permedia, Riva128		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	4 Spieler LAN, TCP/IP	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus, PC Dash	Sprache:	deutsch
CD/HD:	311 MB/30-130 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Metropolis/Topware Int.	Veröffentlichung:	Juni 1998

[illegible] [illegible] | [illegible] [illegible] | [illegible] Action/Strategie

80% Einzelspiel

82% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Strategische Herausforderung mit Knalleffekt «


2 NICE 2 BE TRUE!
Original - Screen

Game, Net & Match • Sportspiel

SEITENAUS

Mit dem beinahe zehn Jahre alten Great Courts 2 besitzt Blue Byte hervorragende Referenzen bei Tennisspielen. Umso verwunderlicher, daß die Mülheimer erst jetzt einen neuerlichen Angriff auf die Spitze der Weltrangliste wagen, wo doch der Becker- und Graf-Bonus in Deutschland kaum noch zieht.



Bei den Zooms auf Spieler und Umgebung fallen die fehlenden Details selbst mit der weichzeichnenden 3Dfx-Grafik dann doch ziemlich auf.

Auch an den hohen Maßstäben gemessen, die beinahe alle Blue Byte-Produkte der letzten Monate gesetzt haben, erreicht GNM zumindest optional Simulationsstandard. Einzel, Doppel, Turniere und Multiplayer-Duelle lassen sich austragen, alle vier Bodenbeläge sind berücksichtigt, ebenso abwechslungsreich sind die Austragungsstätten. Sogar eine Saisonfunktion mit Weltrangliste und Spielereditor findet sich, sollte das nicht für Langzeitmotivation sorgen? Die Antwort ist hart, aber ehrlich: Nein! Ein tieferer Blick hinter die farbenfrohe Optionskulisse genügt, um schon bald Ernüchterung einkehren zu lassen, denn spielerisch erreicht GNM allenfalls Bezirksklasse-Niveau.

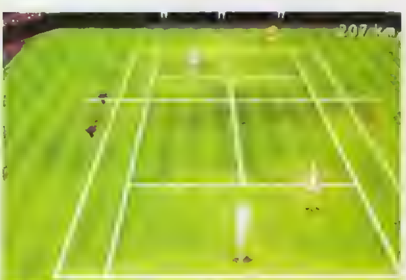


Der Beweis: 6:0, 6:0, und 87% aller Punkte am Netz erzielt. Dieser Screenshot entstand nach exakt zwei Stunden reiner Spielzeit.

Höchststrafe

Mit einem Newcomer gewinnen Sie nach spätestens zwei Stunden Spielzeit selbst gegen die Nummer 1 der Rangliste locker mit 6:0 und 6:0. Dazu benötigen Sie sogar nur eine Taste Ihres Gamepads, mit der Volleys, Aufschläge und Grundschläge locker von der Hand gehen. Zwar gibt's auch Tasten für Topspins, Stops und Lobs, sinnvoll sind diese Schläge aber selten. Eine Stärke der Computergegner ist so gut wie nicht auszumachen, mit einfachem Serve und Volley werden alle locker bezwungen. Hinzu kommt, daß die Spieleranimationen weder rund noch besonders spektakulär gerieten, beim Laufen wirken die Schlägerheinis vielmehr wie Känguruhs im Stützkorsett. Wenigstens sorgen die durchweg annehmbare Spielgeschwindigkeit und die übersichtlichen Kameraperspektiven für Lichtblicke. Die wenigen Sprüche des deutschen Kommentators wiederholen sich häufig, was dann auch endgültig für Frust sorgt. Lediglich gegen menschliche Spieler bereitet GNM die eine oder andere vergnügliche Stunde. Schade!

Christian Bigge



Im Doppel zeigen sich die PC-Cracks etwas volleygeneigter, aber immer noch keinesfalls intelligent.

KOMMENTAR



» Aus? Nein – Autsch! Game, Net & Match repräsentiert in allen Belangen gerade einmal Mittelmaß, durchaus ungewöhnlich für Blue Byte. Die Spieler laufen, als hätten sie Besenstiele verschluckt, die Computer-Cracks eignen sich in puncto Spielintelligenz allenfalls als menschliche Ballmaschinen, der Turnier-Modus ist spärlich umgesetzt, und sämtliche Matches lassen sich mit einer Taste 6:0, 6:0 gewinnen. Arrgh! Lediglich für Multiplayer-Duelle können Sie sich hier auf den Platz wagen. «

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte		
[illegible]	Direct3D, Glide		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	4 Sp. PC/ 2 Sp. LAN, TCP/IP	Controller:	Tastatur, Joypad
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	247 MB/100-230 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Blue Byte	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 60% | Sound: 68% | Genre: Sportspiel

47% Einzelspiel **65%** Multiplayer

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

» Für Einzelspieler leider bald langweilig, ärgerlich! «


Multimedia-PC mit Farbdrucker
4 MB Grafikkarte
4000 MB Festplatte
Farbdrucker Lexmark 1000
Paketpreis
1998,-
Inklusive Monitor, Farbdrucker und aller Original-Software-Pakete
Beispiel Ratenzahlung
65,- monatl.
bei Gesamtpreis 1998
Laufzeit 36 Monate
MEGware PrivatLine 200+
MiniTower PrivatLine 200+ mit Cyrix® 6x86MX™ PR200 Prozessor
MMX™-Enhanced, mit Intel TX-Chipsatz
32 MB EDO RAM
4000 MB Festplatte
4 MB Grafikkarte S3 Virge DX
24-fach Marken-CD-ROM EIDE
16 Bit Soundsystem 3D
Windows 95 Tastatur, Maus und Pad
15" Farbmonitor 64 kHz, NI, MPRII, PM, DC
2 x 60 Watt Aktivlautsprecher
Farbdrucker Lexmark 1000
LEXMARK
inkl. aller Original-Software-Pakete
Betriebssystem MS Windows®95
Officepaket Lotus SmartSuite
Microsoft Money 98 Plus 30 Tage Testversion updatefähig
Microsoft ENCARTA 98 21 Tage Testversion
AOL-Internetsoftware
Microsoft® Windows®95
Abbildungen sinnbildlich
Alle genannten Warenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. MMX™ ist ein Warenzeichen der Intel Corporation. 6x86MX™ ist ein Warenzeichen der Cyrix® Corporation
Techni-PC-Sat-Einsteckkarte für TV-/Audio Satellitenempfang
Hörfunk- und Fernsehsendungen sowie Videotext direkt vom Satelliten in Ihren PC
NEU
Einführungspreis 399,-
Lexmark 1000 Black Edition
LEXMARK
Farbtintenstrahldrucker, 600 x 600 dpi, 12 Monate Vor-Ort-Austauschservice
solange Vorrat reicht
199,-
TYPHOON SPEED PERFORMER
Analog steering wheel mit Fußpedalen und Schaltknuppel, Analog Gas und Bremspedale 4 Schaltpositionen, Auto ähnliches Lenkrad, automatische Zentrierung
NEU
inklusive Spiel „Need for Speed II"
199,-
Das Grab des Pharao
DAS GRAB DES PHARAO
Preissenkung
59,95 69,95
CD-R 74 min., im case TraxData (gold)
CD-R 74 min., im case TraxData (silber)
TRAXDATA
NEU
NEU
2,99 10er Pack 28,90
2,99 10er Pack 28,90
Mustek ScanExpress 6000P
Mustek
30 Bit Farbscanner, 300 x 600 dpi, problemloser Anschluß an jeden Computer mit Druckerschnittstelle, OCR-Software, iPhoto Plus
169,-
ISDN - „DER FLOTTE DREIER"
(ISDN Anlage + ISDN-Karte + Software)
ISDN Nebenstellenanlage ISTEC home
Mehrgeräteanschluß, EURO-ISDN, 1 ISDN - SO - Schnittstelle zum Amt, 6 Anschlüsse für analoge Endgeräte mit MFV, 1 PC Schnittstelle zur Programmierung der Anlage über PC
ISDN-plug and play PC-Karte
Komfortabel und leicht bedienbar, für interrupt - und E/A-Adressenzuweisung keine Schaltereinstellungen nötig. Konfiguration automatisch
RVS-COM LITE
Internet - Fax - Voice mail
File transfer SDN
EUROFILE transf. -
Terminal emulator
399,- Komplettpreis inkl. Software
17" Markenmonitore
17"/43 cm Farbmonitor 69 kHz, max. 1280 x 1024, Digital Control, MPRII, PnP
ohne Abbildung
599,-
17" 43 cm Farbmonitor 85 kHz, max. 1600x1200, PM, NI, Digital Control, On Screen Display, MPRII
749,-
Info/Bestellung: 0800 - 6 3 4 9 2 7 3

World League Soccer 98 • Sportspiel

AUFSTEIGER

Der Ball ist rund – das gilt besonders zur Fußball-WM. Nach drei Fußballtests der letzten PCA bläst jetzt Eidos mit World League Soccer 98 zum Angriff auf den EA Sports-Weltmeister. Bei neun internationalen Ligateams plus allen wichtigen Nationalmannschaften wird nicht gekleckert, sondern geklotzt.



Einfaches Paßsystem: Kurzer Klick – Kurzpaß, langer Klick – langer Paß.



Jedem Team können Sie problemlos Ihr Lieblingssystem aufdrücken.



Ein Kameraschwenk verdeutlicht die Abseitsposition von „Roneldo"...

Zwar müssen Sie auf die Originalnamen verzichten, die Kickerbezeichnungen wurden aber nur leicht verfremdet, so daß noch alle Stars zu erkennen sind. Die Teams dürfen Sie wahlweise in zig verschiedenen Spielmodi antreten lassen, eigene Ligen, Pokalwettbewerbe oder eine gesamte Saison sind möglich, auch der Trainingsmodus fehlt keineswegs. Zahlreiche gerenderte Stadien sind anwählbar, alle Regeln lassen sich ebenfalls einstellen – Fußballherz, was willst Du mehr? Naja, neben den ganzen Optionen vielleicht noch etwas Gameplay, oder? Auch hier gibt World League Soccer 98 zunächst eine gute Figur ab. Sechs Tasten eines Gamepads lassen sich beliebig konfigurieren, schon nach ein paar Spielminuten flutschen deshalb die Kombinationen, besonders das Kopfballspiel wurde perfekt integriert.

Schieß doch endlich!

Doch der Haken liegt im Detail: Durch eine arg umständliche Tasten-Differenzierung zwischen einem „normalen" und einem „harten" Schuß gelingen zunächst überhaupt keine Tore, zumal die Richtungssteuerung mittels After Touch enorm feinfühlig reagiert. Die Umschaltung zwischen den einzelnen Motion Capturing-Phasen hakt zudem häufiger, was zu unangenehmen Unterbrechungen des Spielflusses führt. Ist das Leder erst einmal in den gegnerischen Reihen, ist die Blutgrätsche meistens das einzige Mittel, um erneut in Ballbesitz zu gelangen, hier hagelt es dann gelbe und rote Karten. Doch Timing ist alles, und wer sich an diesen Ungereimtheiten nicht weiter stört und einige Übungsstunden am Joypad gleich einplant, wird nicht zuletzt mit einer ansprechenden Computer-KI und hübscher Präsentation belohnt.



Zum Glück gehören die Torhüter bei World League Soccer 98 zur intelligenteren Fraktion, auch wenn der eine oder andere Schuß dann doch durch die Hosenträger rutscht.

Das Auge tritt mit...

Die Polygontreter wissen durch ein breites Bewegungsspektrum zu gefallen und werden nicht selten bei Spielunterbrechungen auch durch Kameraschwenks ins rechte Licht gerückt. Das Zuschauergegröle läßt Stadionatmosphäre aufkeimen, und Kollege Kommentator gehört zum Glück nicht in die Kategorie Dampfplauderer, sondern dosiert seine englischsprachigen Ausführungen wohltuend dezent.

Christian Bigge

KOMMENTAR



» Grafisch kann WLS 98 den Anschluß zur Tabellenspitze halten, auch der Ton genügt höheren Ansprüchen. Spielerische Mankos verhindern aber höhere Weihen. Die Joypad-Unterscheidung zwischen „hartem" Schuß und Kullerbällen macht keinen Sinn, da der Tormann letztere lässig wegfängt. Auch die kartengefährdete Art des Tacklings in der Verteidigung wurde nicht korrekt ausbalanciert, ganz im Gegensatz zum hervorragenden Volley- und Kopfballspiel. Leder-Fans sollten probespielen. «

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte		
Grafik:	Direct3D, Glide, RRedline		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	2 Sp. an einem PC	Controller:	Tastatur, Joypad
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	453 MB/2 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Silicon Dreams/Eidos	Veröffentlichung:	erhaltlich
Grafik: 75%	Sound: 78%	Genre:	Sportspiel

74% Einzelspiel

76% Multiplayer

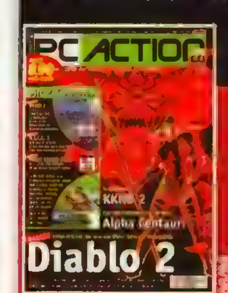
Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Leichte spielerische Mängel, daher nur ein UEFA-Cup-Platz «









Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich

☐ PC Action mit CD-ROM 04/98	zu DM 7,90	
☐ PC Action mit CD-ROM 05/98	zu DM 7,90	
☐ PC Action mit CD-ROM 06/98	zu DM 8,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

DEADLOCK II

Deadlock verband die Thematik der Planetenbesiedlung mit Ressourcen-Management und SimCity-ähnlichem Kolonienaufbau. Im Nachfolger sollten die offensichtlichen Design-Schwächen des ersten Teils ausgemerzt werden.



Auch bei Deadlock II handelt es sich um ein rundenbasiertes Strategiespiel. Der Spieler managt darin eine von sieben verschiedenen Rassen und versucht zunächst, mit Wohnungen, Kraftwerken, Fabriken, Minen, Bildungseinrichtungen usw. eine blühende Kolonie zu errichten. Des weiteren strebt man danach, in benachbarte Gebiete zu expandieren, was einen früher oder später in Interessenskonflikte mit den anderen Rassen bringt. Dabei kann man zwar diverse Voreinstellungen treffen, die eigentlichen Schlachten jedoch laufen im Rahmen eines Spielzugs automatisch ab. Aufgrund der rudimentären KI und des repetitiven Spielablaufs läßt die Motivation zumindest im Einzelspieler-Modus relativ schnell nach – dazu trägt auch das neue Interface bei, das mit seiner verwirrenden Vielfalt an Knöpfchen und verschachtelten Menüs nicht gerade sehr benutzerfreundlich aufgebaut ist. **ha**

Mindestsystem	P90, 16 MB RAM, Win95	Grafik	70%
Technik	[illegible]	Sound	68%
Hersteller	Accolade		
Preis	ca. DM 80,-		
Genre	Strategie		
		Einzelspieler	55%
		Multiplayer	57%

HARDBALL 6



Ein Klassiker der Baseball-Sims präsentiert sich in neuem Gewand. Hardball 6 enthält sämtliche Teams und Spieler der Major League sowie alle denkbaren Spielmodi. Gegenüber Triple Play 99 fallen die Accolade-Prügler aber grafisch ab. Selbst auf P2-Rechnern mit 3Dfx-Karte ruckelt das Scrolling, die Polygonspieler sind nicht so detailliert. Wer Wert auf eine breitere Taktikpalette legt, ist hier besser bedient, ansonsten empfiehlt sich die Konkurrenz von EA Sports. **cb**

Mindestsystem	P133, 16 MB RAM, Win 95	Grafik	68%
Technik	[illegible]	Sound	80%
Hersteller	Accolade, EA		
Preis	ca. DM 80,-		
Genre	Sportspiel		
		Einzelspieler	72%
		Multiplayer	75%

OF LIGHT AND DARKNESS



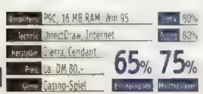
Eine prätentiöse Story über die Apokalypse erzählt Of Light and Darkness. Sie sollen Seelen verschiedener Persönlichkeiten, die sich einer der sieben Todsünden schuldig gemacht haben, erlösen. Sie handeln dabei unter Zeitdruck und durchstreifen in Kamerafahrten eine surrealistische Welt. Spiel kann man das überfrachtete, auf die Dauer monotone Spektakel eigentlich nicht nennen: wirr, bunt und voller unausgegorener Ideen – allenfalls unter ästhetischen Gesichtspunkten interessant. **ha**

Mindestsystem	P90, 16 MB RAM, Win95	Grafik	80%
Technik	DirectDraw, SB	Sound	85%
Hersteller	Interplay, Acclaim		
Preis	ca. DM 80,-		
Genre	Adventure		
		Einzelspieler	40%
		Multiplayer	– %

LARRY'S CASINO

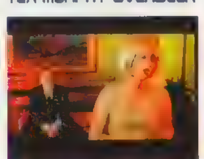


Neben seiner Schwäche für die holde Weiblichkeit frönt Larry Laffer, der Möchtegern-Casanova im Polyester-Anzug, nun im Spielcasino seinem zweiten Laster: Ob Blackjack, Roulette, Poker, einarmige Banditen oder Witzerzählwettbewerbe – Larry's Casino hat's. Der Clou ist jedoch die Online-Funktion, mit deren Hilfe Sie die virtuelle Internet-Spielhölle auf Cendants kostenlosem WON-Server unsicher machen dürfen. Daß es dabei niemals todernst zugeht, versteht sich bei Larry von selbst. **ha**



Mindestsystem	P90, 16 MB RAM, Win 95	Grafik	80%
Technik	DirectDraw, Internet	Sound	80%
Hersteller	Sierra, Cendant		
Preis	ca. DM 80,-		
Genre	Casino-Spiel		
		Einzelspieler	65%
		Multiplayer	75%

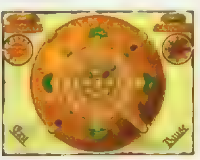
TEX MURPHY OVERSEER



Tex Murphy wird diesmal von der drallen Blondine Sylvia Linsky beauftragt, das Rätsel um den Tod ihres Vaters zu lösen. Obwohl die Qualität der Filmsequenzen in der CD-Version nur mäßig ist und die 3D-Engine der interaktiven Abschnitte zu zäh vor sich hinruckelt, bietet Overseer gute Unterhaltung: Die breite Palette an Puzzles (Logik-Rätsel dürfen übersprungen werden!) und ein äußerst komfortables Interface werden Fans des Genres und Gelegenheitsspieler überzeugen können. **ha**

Mindestsystem	P133, 16 MB RAM, Win95	Grafik	78%
Technik	DirectX, RSX 3D-Sound	Sound	80%
Hersteller	Access, Eidos		
Preis	ca. DM 50,-		
Genre	Interaktiver Film		
		Einzelspieler	70%
		Multiplayer	– %

PERON



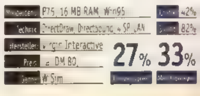
Das Spielfeld des Geschicklichkeitsspiels Peron ist in mehrere drehbare Ringe unterteilt. Über vier Eingänge am Rand können Sie verschiedenfarbige „Pillen" auf den Kreisen plazieren. Es gilt, unter Zeitdruck möglichst viele gleichfarbige Reihen zu bilden. Als nette, harmlose Unterhaltung für zwischendurch eignet sich Peron sehr wohl, doch das Niveau von Dauerbrennern wie Tetris wird nicht erreicht. Etwas happig für das kleine Vergnügen ist der Preis von DM 49,95 ausgefallen. **ha**

Mindestsystem	486DX2 66, 8 MB RAM, Win95	Grafik	50%
Technik	SVGA, SB	Sound	59%
Hersteller	[illegible]wood		
Preis	ca. DM 50,-		
Genre	Geschicklichkeit		
		Einzelspieler	29%
		Multiplayer	– %

BÖRSENFIEBER



Hausse an der Börse, Zeit, Gewinne einzustreichen. Geht das einfacher, wenn Sie Trockenübungen mit Virgins Börsen-WiSim absolvieren? Nö, denn diese abstrahiert zu stark. Trotz vier Missionen und steigendem Schwierigkeitsgrad wird der Spielspaß sehr bald in den Aktienkeller gedrückt, auch die anachronistische Optik animiert nicht zum knallharten Management hinter verspiegelter Hochglanzfassade. Fazit: Investieren Sie Ihre paar Mark in echte Wertpapiere, das ist spannender. **cb**



Mindestsystem	P75, 16 MB RAM, Win95	Grafik	42%
Technik	DirectDraw, DirectSound, 4 SP LAN	Sound	82%
Hersteller	Virgin Interactive		
Preis	ca. DM 80,-		
Genre	WiSim		
		Einzelspieler	27%
		Multiplayer	33%

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Bei reinen DOS-Programmen versuchen Sie bitte, die Software sowohl im Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie nun fest, daß immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Computec Verlag
Reklamationen PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

WICHTIG!

- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.
- UM PORTO ZU SPAREN, REICHT ES, WENN SIE NUR DIE HÄLFTE DER CD EINSCHICKEN. ZERSCHNEIDEN SIE DIE CD DAZU MIT EINER SCHERE (NICHT BRECHEN - VERLETZUNGSGEFAHR!).

GARANTIECOUPON PC ACTION 7/98

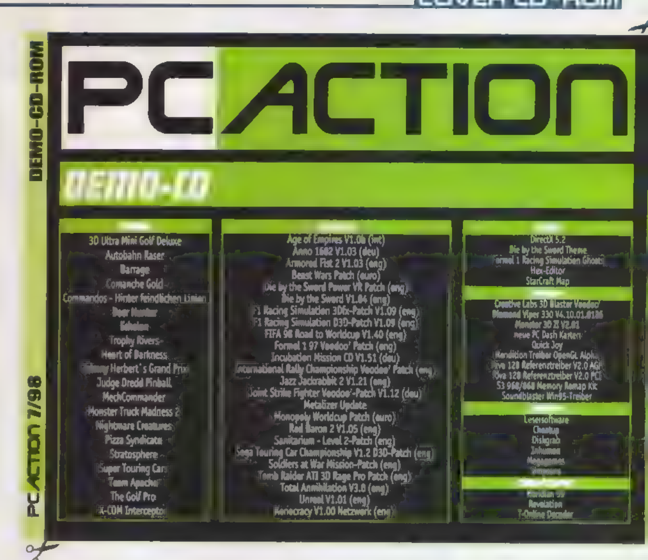
- ☐ DEMO-CD-ROM
- ☐ BONUS-CD-ROM
- ☐ PLUS-CD-ROM

Name, Vorname ______________________

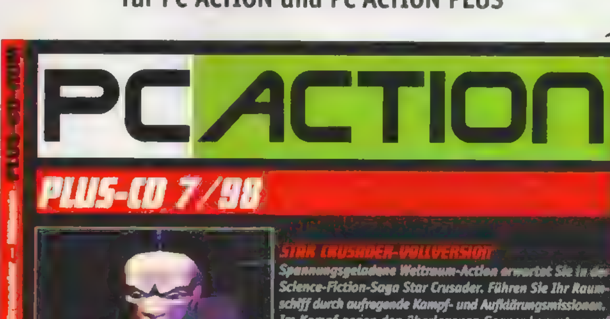
Straße, Hausnummer ______________________

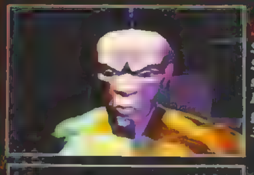
PLZ, Wohnort ______________________

Fehlerbeschreibung ______________________



Jewelcase-Rückseite zum Ausschneiden für PC ACTION und PC ACTION PLUS





STAR CRUSADER-VOLLVERSION
Spannungsgeladene Weltraum-Action erwartet Sie in der Science-Fiction-Saga Star Crusader. Führen Sie Ihr Raumschiff durch aufregende Kampf- und Aufklärungsmissionen. Im Kampf gegen den überlegenen Gegner kommt es auf gute Reaktionen und eine gehörige Portion Strategie an. 3D-Weltraum-Action in ihrer ehrlichsten Form!



MILLENIA – ALTERED DESTINIES-VOLLVERSION
Helfen Sie fünf außerirdischen Rassen, zu überleben, indem Sie sie mit den notwendigen Technologien ausstatten. Schreiben Sie durch Zeitreisen die Geschichte um. Strategisches Geschick, Erfindungsreichtum und ein Kämpferherz sind die Grundvoraussetzungen, um in diesem originellen Spiel bestehen zu können.

Microsoft und PC Action präsentieren

BETA-TESTING

Daß die Bundeshauptstadt nicht erst seit dem Fall der Mauer eine Reise wert ist, weiß inzwischen schon jedes Kind. Aber für PC-Spieler lohnt es sich in diesen Tagen erst recht. Denn vor den Toren Berlins tüfteln die 3D-Spezialisten von Terratools seit langem mit Urban Assault an einer neuartigen Verbindung von Action- und Strategiespiel.



IN BERLIN

10x Beta-Test-Tickets zu gewinnen!

Davon, was die deutsche Kreativschmiede in Potsdam-Babelsberg auf die Beine gestellt hat, können sich Schnellentschlossene jetzt selbst überzeugen. Denn Microsoft und PC Action laden die zehn ersten Einsender dazu ein, Terratools und das nahegelegene HighTech-Center Babelsberg zu besuchen und das brandneue Action-Strategiespiel Urban Assault unter die Lupe zu nehmen.

Sie reisen mit einem 1. Klasse-Ticket der Deutschen Bahn an die Spree. Dem fürstlichen Anlaß angemessen logieren Sie an der ersten Adresse der Stadt, dem kürzlich in alter Pracht wiedereröffneten Hotel Adlon.

Von dort aus führt Sie der Weg in die Medienstadt Babelsberg, in der direkt an den Ufern des Griebnitz-Sees die Spieleschmiede Terratools residiert. In einer 20er Jahre-Villa des berühmten Architekten Mies van der Rohe hat [illegible] In den historischen Räumen der Terratools-Büros können Sie dann zur Tat schreiten und Urban Assault ausgiebig testen. Sie stehen dabei [illegible] mierern in Kontakt, die sich über jede Anregung freuen werden.



[illegible] wollen, beeilen Sie sich. Denn [illegible] ERSTEN ZEHN EINSENDER [illegible] nach Berlin [illegible]

Computer Verlag • Redaktion PC Action
Urban Assault
[illegible]straße 21 • 90429 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

LESER BRIEFE

BEINHART

Spielt ihr eigentlich die wirklichen Sch[zensiert]spiele auch bis zum Ende? Oder geht das so: „Hey, Kollege, ich hab mal'n super Spiel für Dich?" Zum Heft: 1. Mal 'ne kleine Beilage für postersüchtige Käufer machen! 2.Warum siezt Ihr Euch, Ihr arbeitet doch schon länger miteinander und geht auch so ganz locker miteinander um (ich meine das SIE im Auftakt). 3. Nicht so gut finde ich die CD! Sie sollte mal Tools für Windows enthalten, Bildschirmschoner, Hintergründe, Waves usw. Das Menü ist ja okay, aber die Rubrik „Vollversionen" immer leer.

Manuel Richter per e-Mail

PC ACTION Da wir beinharte Kerls sind, zocken wir alle Gurken so lange, bis wir uns ein Urteil erlauben konnen. Bis zum bitteren Ende halten's naturlich selbst wir nicht immer aus. Zum Thema Poster: Momentan ist nichts derartiges geplant, oder, wie es Kaiser Franz ausdrücken würde: Schau mer mal. 2. Das Gesieze ist nicht ernst gemeint, sondern sozusagen ein Running Gag. 3. Bildschirmschoner, Hintergründe oder ganze Theme-Packs, die thematisch zu Spielen passen, sind hin und wieder auf der CD. Der Menüpunkt „Vollversionen" war einzig für die PC ACTION Plus vorgesehen, nicht fur die PC ACTION mit normaler CD. Im neuen Menü ist der Punkt nicht mehr enthalten.

TIEFGANG

1. Wie wäre es mit einer CD-ROM, die alle Tips und Tricks oder Tests der guten Spiele aus dem vergangenen Jahr (etwa 75%-Wertung) beinhaltet? 2. Könnt Ihr auch die Aspekte „Handling" und „Tiefgang", die Ihr natürlich in die Wertungen einbezieht, zusätzlich zu Papier bringen? Denn jemand, der viel Wert auf Tiefgang legt, sollte dies schnell auf einer Skala ablesen konnen.

Sebastian Magin, Mutterstadt

PC ACTION 1. Tips & Tricks sind Bestandteil des CD-Menüs. Ein Archiv der guten Spiele ist unseres Erachtens nicht nötig, weil sich die besten Spiele eines Genres ohnehin in der Referenzliste befinden (siehe CD, Aktuelles). 2. Gute Idee, wir lassen uns das mal durch unsere fünf kleinen Köpfchen gehen.

DREIERPACK

a) Da DVD-Laufwerke immer mehr in Mode kommen und sicherlich viele Leser an den Kauf eines solchen denken, wie wäre es mit einem Vergleichstest? b) Euer Heft-Layout ist zwar nicht schlecht, trotzdem würde eine Überarbeitung guttun. c) In der Rubrik Bestseller würde unserer Meinung eine einzige Verkaufshitliste reichen. d) Es wäre nicht schlecht, wenn Ihr den Heftumfang erweitern würdet. e) Großes Lob an Euch für die Rubrik Blockbuster! f) Ihr könntet öfter Exklusivreportagen über Spielefirmen machen. g) Da wir österreichische Abonnenten sind, bekommen wir die Zeitschrift fruhestens zwei bis drei Tage nach dem Erscheinungstermin. Kann man da was machen?

M. Wimmer, M. Levonyak und A. Rapf per e-Mail

PC ACTION Drei Leserbriefschreiber, dreimal so viele Fragen! a) Die Hardware-Redaktion wird sicher in einer der nachsten Ausgaben DVD-Laufwerke unter die Lupe nehmen. Im Moment sehen wir nicht den dringenden Handlungsbedarf, da entsprechende Software dünn gesät ist. Und als Ersatz fur das herkommliche CD-ROM sind DVD-ROMs vorerst etwas teuer. b) Wir arbeiten dran. c) Das denken wir nicht, weil es doch zwischen den Verkaufszahlen verschiedener Versand- und Kaufhauser große Unterschiede gibt. Unser Ziel ist es, ein moglichst breites Bild zu liefern. d) Zu Befehl! Haben wir mit der vergangenen und mit dieser Ausgabe getan. e) Die Firma dankt. f) Wenn sich die Chance ergibt, machen wir das natürlich. g) Wende Dich doch mal an den österreichischen Vertrieb, die PGV Salzburg GmbH, unter der Telefonnummer 06246/8 82 51 50.

TIPPFEHLER

Ihr habt in Ausgabe 5/98 einen Tippfehler, der mich aufregt, weil ich ein Baseball-Fan bin. Ihr habt Basketball statt Baseball geschrieben (News-Artikel zu Triple Play 99/Anm. der Red.). Habt Ihr in der Redaktion kein MS-Word? Dann habe ich noch eine Frage: Was heißt „lokalisiert"?

Nils Uliczka, Vechelde

PC ACTION Peinlich, peinlich. Du hast recht. Solche Fehler sollten nicht passieren. Das Haupt des Schuldigen wurde mit Asche bestreut, außerdem erhielt er ein paar Peitschenhiebe. Vielleicht lag's daran, daß unser Kollege die ganze Nacht Basketball geguckt hatte und deshalb einen Freud'schen Verschreiber produzierte. Klar haben wir MS-Word, das hilft aber nix, weil der Thesaurus natürlich keinen Sinn hinter den von uns verzapften Texten erkennen und somit nicht zwischen Basketball und Baseball unterscheiden kann. Die Rechtschreibprüfung würde nur meckern, wenn wir Basgetball oder Paseball schreiben wurden. Wenn ein amerikanisches Spiel für Deutschland „lokalisiert" wird, bedeutet dies, daß es bei uns in deutscher Sprache erscheint.

SCHNELLESER

1. Die Spieletests könnten etwas länger sein, damit man länger als einen Tag am Heft zu lesen hat. 2. Das Vorstellen von Spieleherstellern und Genres haben wir in der Ausgabe 5/98 schmerzlich vermißt. Aber wir hoffen, daß das in der nächsten Ausgabe nachgeholt wird. 3. Im Gegensatz dazu sind wir froh, daß die „Multimedia & Budget"-Seiten das Heft nicht mehr verunzierten. PS: Den Vorschlag, daß Ihr Euch vorstellen sollt, finden wir nicht so gut. Glücklicherweise Ihr auch nicht, denn schließlich macht Ihr eine PC-Zeitschrift und kein Verkupplungsmagazin.

Armin Klein u. Martin Wimmer per e-Mail

PC ACTION 1. Meine Güte, diese Jugend von heute. Was müßt Ihr auch so schnell lesen? Nein, im Ernst: Die vorliegende Ausgabe hat zum vergangenen Heft das ja auch schon dicker war noch einmal zugelegt. Außerdem haben wir beschlossen, weniger interessante Spiele in Mini-Tests abzuhandeln, um statt dessen super ausfuhrlich uber echte Kracher zu berichten. 2. Meinst Du damit das Schwerpunktthema? Sorry, aber darauf werden wir kunftig verzichten, damit ebenfalls mehr Raum für brandaktuelle Tests und Vorschauen bleibt. 3. Die Budget-Seiten wollen wir nicht verbannen, weil es doch immer wieder interessante Schnäppchen gibt. Dem „PS" ist nichts hinzuzufügen.

BRIEFKASTEN

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns doch einfach! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Zuschriften zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veroffentlichen – leider ist der Platz auf den Leserbriefseiten nicht unbegrenzt. Unsere Adresse:

Computec Verlag, Redaktion PC Action/Leserbriefe, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine e-Mail an **redaktion@pcaction.de** *schicken.*

Ihre PC-Action-Redaktion

OPTIMAL & GUT

1. Was mir auffällt, ist, daß die Hardwareanforderungen mancher Spiele, die Ihr testet, zu hoch angesetzt sind. Ein Beispiel: Forsaken, Ausgabe 5/98. Da habt Ihr geschrieben, daß es optimal mit einem PII 333, 64MB, 4MB MiroCrystal VRX und 6MB Miro Hiscore 3D läuft. Ich persönlich besitze lediglich einen Cyrix M2 200, 32MB, Matrox Mystique 2 ohne 3D-Beschleuniger, und das Spiel läuft bei einer Auflösung von 800 x 600 Pixeln optimal. Sind Eure Rechner schlecht eingestellt oder habt Ihr die Hardwareanforderungen von der Vertriebsfirma? 2. Die erste Seite der PC Action (Auftakt) find' ich sehr gelungen, denn wir Leser bekommen einen kleinen Eindruck, wie es in der Redaktion so abläuft, und deshalb hab' ich einen Vorschlag: Macht doch mal ein paar Seiten in der nächsten Ausgabe über den Alltag in der Redaktion. Ich bin sicher, sehr viele Leser sind daran interessiert. 3. Eine Frage zu Voodoo²-Boards: Lohnt es sich schon, eine Voodoo²-Add-on-Karte zu kaufen (Treiberprobleme, DirectX 6, Preissturz), ohne daß ich es später bereue? 3. Was für Rechner stehen neben Euren Monitoren?

Damian Plonka per e-Mail

PC ACTION 1. Irgendwie hast Du wohl etwas mißverstanden. Zusammengefaßt lautete das Ergebnis des Forsaken-Tests: Absolut flüssiges Spiel mit allen grafischen Feinheiten ist bei einem P200 mit 32 MB RAM und 3D-Beschleuniger möglich – das entspricht einem „gut spielbar" und macht Laune. Übrigens ist Dein Rechner ähnlich ausgestattet: Die Matrox Mystique 2 hat doch einen 3D-Chip zur Beschleunigung! Sie ist nur nicht in der Lage, Features wie bilineares Filtering (schwächt pixeliges Aussehen ab) oder Alpha Blending (Transparenzeffekte) darzustellen, so daß die Grafik nicht so opulent aussieht wie beispielsweise bei einer Karte mit Voodoo-Chip. Flüssig laufen kann sie deshalb trotzdem. Wer einen PII 333 besitzt, kommt in den dauerhaften Genuß von 60 Bildern pro Sekunde, was den Eindruck perfekter Animationen vermittelt und von uns entsprechend als „optimal" bezeichnet wird. Soviel zum Unterschied zwischen „gut" und „optimal". 2. Danke für die Blumen in Sachen Auftakt. Mehrere wertvolle Seiten werden wir aber sicher nicht verschwenden, um Euch mit unserem Redaktionsalltag (spielen, schreiben, telefonieren, intravenös ernähren, spielen, schreiben, telefonieren, intravenös ernähren...) zu langweilen. 3. Schwer zu sagen, was Du später bereust. Klar kosten Voodoo²-Boards momentan noch eine Menge Holz, dafür sind sie sauschnell. Unser Tip: Wenn Du Dir nach dem Kauf nichts mehr zu kauen leisten kannst, läßt Du's besser noch bleiben. Sei am besten die kommenden Monate immer schön brav und hoffe aufs Christkind (nur noch ca. 190 mal schlafen). Soll heißen: Wenn Du Deinen Rechner noch länger behalten willst, ist eine normale Voodoo-Karte okay, die zweite Generation ist vielleicht des Guten zuviel. Liebäugelst Du mittelfristig mit einem neuen PC, könntest Du Dir das Voodoo²-Board jetzt kaufen, vorerst in den alten Rechner einbauen und später in Deine neue Maschine pflanzen. 3. Mittlerweile tut der eine oder andere PII 333 in den Verlagshallen Dienst. Vereinzelt wird noch ein P200 gesichtet.

ZIRKUSCLOWN

Erst einmal an die geehrte Österreicherin Fräulein Veselka (Leserbrief in der Ausgabe 6/98, Anm. d. Red.): Ich warte jedesmal nur auf einen sogenannten Ein-Knopf-Geldbeschaffungscheat! Der Grund, weshalb ich mir z. B. Command & Conquer 1 gekauft habe, ist – beziehungsweise war – der Figureneditor. Unbedingt auszuprobieren wäre da z. B., den Grenadieren Laser zu geben oder den Orkas Napalm (wirklich nur witzig!). Und, ach bitte, macht den Schnelldenkern der Firma Langsam doch mal Feuer unterm [zensiert], damit sie die Meisterleistung wiederholen. Wenn nicht schon für Red Alert, dann doch für Tiberian Sun. Trotzdem muß ich Euch doch fragen, nur zwischen uns Sechsen, was ist da schon tolles Neues dabei? Jetzt zum Kollegen Härtel (Anm. der Red.: Ein Mann dieses Namens arbeitet gar nicht bei uns. Oder kann man's nur nicht richtig entziffern?): In welchem Zirkus habt Ihr denn den aufgegriffen? Da könnt Ihr's ja wie Kollege Homer (Simpson) machen und einen Holzvogel an die Tastatur stellen, der regelmäßig draufpickt. Aber Schmarrn! Dieser Mann hat Erfahrung (wahrscheinlich nicht nur bei matschig gelbem Glibber!). Nein, es ist ein Hochgenuß, die würzigen Kommentare dieses jungen (?) Herrn zu lesen. Natürlich auch ein dickes Lob an die anderen! Etzat (das habe ich von meinem Lateinlehrer, Tel.: 089/ [zensiert], Telefonstreiche erwünscht!) möchte ich Euch fragen: Was ist die beste Komplettpackung, die am billigsten und überall zu haben ist? Ich meine ein Computerpaket.

Stephan Werner, München

PC ACTION Viel gibt es zu diesem Elaborat nicht zu sagen. Kollege Fränkel, der nach wissenschaftlichen Erkenntnissen eines Hieroglyphen-Experten mit „Härtel" gemeint sein könnte, fühlte sich angesichts des Fragezeichens hinter dem Adjektiv „jung" leicht betroffen und stürzte ad hoc in eine zweiwöchige Midlife-Krise. Die Vermutung, von einem Zirkus abgeworben zu sein, bestritt er jedoch energisch. Empfehlungen, wo die besten und billigsten Computer abgestaubt werden können, wollen und dürfen wir an dieser Stelle nicht geben. Erstens, weil wir rechtliche Probleme bekommen könnten, und zweitens, weil niemand auf der Welt den absoluten Marktüberblick liefern kann.

BAUANFRAGE

Wie wird eigentlich ein Spiel „gebaut"? Gibt es dafür extra ein Programm? Ich hoffe, Ihr könnt mir weiterhelfen. Eine kleine Anmerkung noch: Könnt Ihr vielleicht auf den letzten Seiten, wo Ihr immer die Grafikkarten, Soundkarten usw. beschreibt, auch die Kategorie CD-Brenner mit hineinnehmen?

Martin Henning, Greifswald

PC ACTION Für den Privatgebrauch gibt es solche Programme, z. B. Klik'n'Play. Damit lassen sich freilich nur einfache Spielchen produzieren. Profis kreieren ihre Produkte ganz anders. Ein Teil eines Teams arbeitet die Idee zum Konzept um, andere programmieren leistungsfähige Entwicklungstools, wieder andere sind für Grafik und Sound zuständig. Erst am Schluß werden die einzelnen Puzzlestücke zu einem Ganzen zusammengefügt. Beim abschließenden Game-Balancing geht's dann ans Feintuning. Das mit den CD-Brennern lassen wir sein, was einen einfachen Grund hat: Zum Spielen sind die Geräte nicht nötig und haben somit in der PCA nichts zu suchen. Und wir wollen keinesfalls dem Raubkopierertum Vorschub leisten.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Muß man eigentlich, wenn man z. B. Lesercharts, Cheats und Leserbriefe an Euch schreiben möchte, drei Briefe an die verschiedenen Adressen schicken, oder leitet Ihr den jeweiligen Teil weiter?

PC ACTION *Bei uns eintreffende Sammelpakete sind in Ordnung, sofern sie die Gewichtsbeschränkung von 494,3 Kilogramm nicht überschreiten. Nett wär's als Kompromiß, wenn jedes Anliegen auf einem gesonderten Zettelchen (für Lesercharts, Abo-Service, Leserbriefe, Lesertips usw.) stünde und jeweils mit Absender versehen wäre. Das erleichtert die Verteilung ungemein.*

Verdammt, das ist schon der dritte Brief, und es ist immer noch nichts auf den Leserbriefseiten erschienen...

PC ACTION *Bitte nicht fluchen! Wir veröffentlichen eben nur jeden fünften Brief (kleiner Scherz am Rande). Ganz im Ernst: Es ist leider unmöglich, alle Zuschriften unterzubringen. Wir lesen und beherzigen aber jedes Schreiben, manchmal bietet sich eine Einordnung unter „Häufig gestellte Fragen" an – was auch in diesem Fall geschehen ist.*

BESTSELLER KAUFHOF/HORTEN

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Anno 1602	Sunflowers
2	(2)	Gold Games 2	TopWare
3	(4)	StarCraft	Blizzard
4	(Neu)	Frankreich 98	Electronic Arts
5	(3)	Tomb Raider Director's Cut	Eidos Interactive
6	(6)	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
7	(Neu)	Autobahnraser	Davilex
8	(5)	FIFA 98	Electronic Arts
9	(Neu)	Lula Inside	CDV
10	(7)	C&C 2 Vergeltungsschlag	Westwood Studios
11	(Neu)	Incoming	Rage Software
12	(9)	Age of Empires	Microsoft
13	(Neu)	Flight Simulator 98	Microsoft
14	(10)	Titanic	Philips Media
15	(13)	Die Siedler 2 Gold	Blue Byte
16	(8)	Formel 1 '97	Psygnosis
17	(Neu)	Neue Level - Age of Empires	Sybex
18	(Neu)	C&C 2 - Das Combinat	Westwood Studios
19	(Neu)	F1 Racing Simulation	Ubi Soft
20	(16)	M1 Tank Platoon 2	MicroProse

BESTSELLER KARSTADT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Anno 1602	Sunflowers
2	(Neu)	Frankreich 98	Electronic Arts
3	(Neu)	StarCraft	Blizzard
4	(Neu)	Forsaken	Acclaim
5	(Neu)	Autobahnraser	Davilex
6	(3)	Gold Games 2	TopWare
7	(Neu)	Mega Pack 8	Koch Media
8	(5)	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
9	(8)	Bundesliga Manager Champions Pack	Software 2000
10	(7)	Age of Empires	Microsoft
11	(11)	C&C – Das Combinat	Westwood Studios
12	(13)	Grand Theft Auto	BMG Interactive
13	(9)	Anstoss 2 – Verlängerung	Ascaron
14	(17)	FIFA 98	Electronic Arts
15	(18)	Anstoss 2	Ascaron
16	(12)	Flugsimulator 98	Microsoft
17	(Neu)	Die Versuchung	Aftermath
18	(Neu)	DSF Fußballmanager	CUC Software
19	(Neu)	Incoming	Rage Software
20	(19)	F1 Racing Simulation	Ubi Soft

TOP20 HERSTELLER

Rang	Hersteller
1	Westwood Studios
2	TopWare
3	Electronic Arts
4	Microsoft
5	LucasArts
6	Eidos Interactive
7	Ascaron
8	Bullfrog
9	Cyan/Red Orb Entertainment
10	Blue Byte
11	MicroProse
12	JoWood Entertainment
13	Mindscape
14	Ubi Soft
15	Acclaim
16	Blizzard
17	Kabel 1
18	Philips Media
19	Activision
20	NovaLogic

Befragungszeitraum Okt 97 bis März 98 Quelle Kaufhof Horten eigene Auswertung

BESTSELLER GAMES 4U

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(2)	Anno 1602	Sunflowers
2	(Neu)	Frankreich 98	Electronic Arts
3	(Neu)	Autobahnraser	Davilex
4	(Neu)	Might & Magic 6	3DO
5	(Neu)	Forsaken	Acclaim
6	(Neu)	StarCraft	Blizzard
7	(Neu)	Incoming	Rage Software
8	(Neu)	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
9	(Neu)	Game, Net & Match	Blue Byte
10	(Neu)	Formel 1 '97	Psygnosis

BESTSELLER JOYSOFT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Anno 1602	Sunflowers
2	(2)	StarCraft	Blizzard
3	(Neu)	Forsaken	Acclaim
4	(Neu)	Incoming	LucasArts
5	(3)	BattleZone	Activision
6	(5)	Anstoss 2 – Verlängerung	Ascaron
7	(Neu)	Autobahnraser	Davilex
8	(6)	Age of Empires	Microsoft
9	(7)	Fallout	Acclaim
10	(Neu)	Tomb Raider 2	Eidos Interactive

TOP10 LESERCHARTS

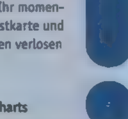
Rang	Vormonat	Titel/Hersteller
1	(1)	Anno 1602 / Sunflowers
2	(Neu)	Frankreich 98 / Electronic Arts
3	(7)	StarCraft / Blizzard
4	(Neu)	Forsaken / Acclaim
5	(Neu)	Lords of Magic / CUC Software
6	(9)	Tomb Raider 2 / Eidos Interactive
7	(Neu)	You Don't Know Jack / BMG Interactive
8	(Neu)	C&C 2 Alarmstufe Rot / Westwood Studios
9	(Neu)	Might & Magic 6 / 3DO
10	(Neu)	Grand Theft Auto / BMG Interactive

BESTSELLER

LESER-CHARTS



Es interessiert uns natürlich, welche Spiele unseren Lesern am Herzen liegen, deshalb möchten wir Sie auch weiterhin dazu auffordern, uns Ihr momentanes Topspiel zu nennen. Notieren Sie Ihren Favoriten auf einer Postkarte und senden Sie diese an nachfolgende Adresse. Unter allen Einsendungen verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.



Computec Verlag • Redaktion PC Action • Kennwort: Lesercharts
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

GEWINNER DER LETZTEN AUSGABE:

Frau F. Witt, Greifswald

erhält ein Frankreich 98-Spiel (Tests des Monats 5/98)

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

alphabetischer Reihenfolge

ADVENTURE

Titel	Hersteller
Blade Runner	Westwood
Curse of Monkey Island	LucasArts
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	LucasArts
Dark Earth	Kalisto
Simon the Sorcerer 2	Adventure Soft

WISIM

Titel	Hersteller
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
Capitalism	Software 2000
Hattrick	Ikarion
Theme Park	Bullfrog
Industriegig + Mission	JoWood

ACTION

Titel	Hersteller
Forsaken	Acclaim
Jedi Knight	LucasArts
Tomb Raider 2	Eidos
(Neu) Unreal	Epic
Virtua Fighter 2 PC	Sega
Wing Commander Prophecy	Origin

STRATEGIE

Titel	Hersteller
Civilization 2	MicroProse
C&C 2. Alarmstufe Rot	Westwood
(Neu) Commandos	Eidos
Max	Interplay
Age of Empires	Microsoft
Total Annihilation	GT Interactive

SIMULATION

Titel	Hersteller
Comanche 3	NovaLogic
F1 Racing Simulation	Ubi Soft
F-22 ADF	DID
Hexagon Kartell	Ascaron
Longbow 2	Electronic Arts

SPORT

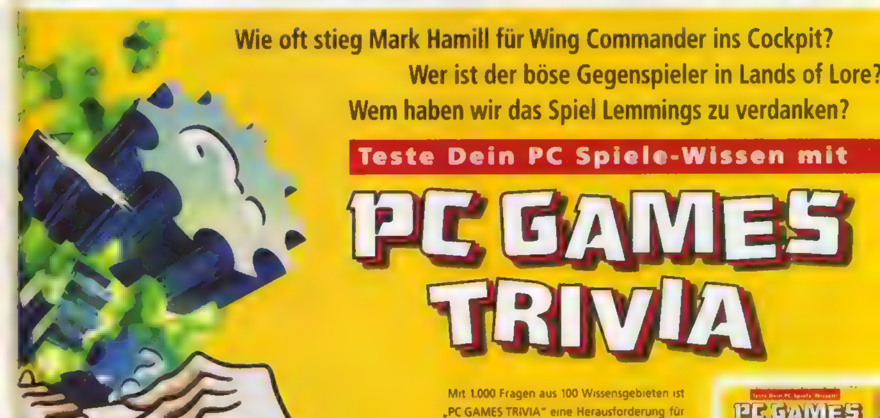
Titel	Hersteller
Frankreich 98	Electronic Arts
Links LS 98	Access
NBA Live 98	Electronic Arts
NHL 98	Electronic Arts
Virtual Pool 2	Interplay

ROLLENSPIEL

Titel	Hersteller
Diablo	Blizzard
DSA3 - Schatten über Riva	Attic
Lands of Lore 2	Westwood
Ultima Underworld 2	Origin
Wizardry 7	Sir Tech

RENNSPIEL

Titel	Hersteller
Formel 1 '97	Psygnosis
Have a NICE Day	Magic Bytes
Moto Racer	Electronic Arts
Int. Rally Champ	Europress
POD	Ubi Soft



Wie oft stieg Mark Hamill für Wing Commander ins Cockpit?
Wer ist der böse Gegenspieler in Lands of Lore?
Wem haben wir das Spiel Lemmings zu verdanken?
Teste Dein PC Spiele-Wissen mit
PC GAMES TRIVIA
Mit 1.000 Fragen aus 100 Wissensgebieten ist „PC GAMES TRIVIA" eine Herausforderung für jeden PC-Spieler. Hier ist neben Wissen auch Reaktion und Risikobereitschaft gefragt. Zahlreiche Animationen, multimediale Präsentationen sowie durchgehende Moderation in Wort und Bild machen „PC GAMES TRIVIA" zu einer echten Gameshow auf dem PC.
unverbindliche Preisempfehlung
DM 34,95
Jetzt im gut sortierten Fachhandel erhältlich!
COMPUTEC



DIE NEUE EPOCHE

Das Add-On für AGE OF EMPIRES™

DM 29,95

Spielen Sie die genau ... Geschichte vergange...

MAXIMUM FUN AGE OF EMPIRES

DIE NEUE EPOCHE - das Add-On für AGE OF EMPIRES™

ZOCKER-WERKZEUG

Noch vor der E3 in Atlanta meldete sich Microsoft für einen Controller-Hausbesuch an. Mit dem Freestyle Pro und dem Force Feedback Wheel kündigen sich zwei Spielewerkzeuge an, die ab Oktober den Eingabegeräte-Markt bereichern werden.

Es herrscht Aufbruchstimmung im Land der Spiele-Controller. Neben den zahlreichen optischen Leckerbissen, die schon in der letzten PCA im News-Teil serviert wurden, konnten wir uns vorab schon von der Spielbarkeit der jüngsten Sprößlinge der SideWinder-Familie überzeugen.

Spiel im freien Stil

Obwohl die Wünschelrute auf den ersten Blick designtechnisch zum SideWinder Gamepad kompatibel ist, steht sie hinsichtlich der Funktionalität einem Precision Pro in nichts nach. Es stehen 16 Funktionstasten, ein Throttle-Rädchen, eine analoge Steuerung sowie ein digitales 8 Wege-Daumenpad zur Verfügung. Das Freestyle verfügt dabei über ausgeprägte Haltegriffe und locker-leicht zu bedienende Schnellfeuer-Abzugstasten. Das eigentliche Sahnehäubchen ist jedoch die revolutionäre Bewegungsfreiheit. Anstatt einen Knüppel zu verwenden, wird der ganze Drückeberger an sich zur (analogen) Steuerung eingesetzt. Bewegt man beispielsweise die Rute nach oben oder unten, steuert Ihr Incoming-Flieger ebenfalls diese Richtungen an (siehe Extrakasten). Da parallel das digitale Daumenpad als Coolie-Hat zum Drehen und Auf- oder Absteigen eingesetzt werden kann, meistert das Freestyle die Steuerknüppel-Prüfung ohne Probleme. Weitere Einsatzgebiete sind Fun-Rennspiele wie Redline Racer oder Need for Speed 2. Laut Microsoft werden vielschichtige Spiele wie Battle-Zone oder Urban Assault die Entwicklung von multifunktionalen Joysticks vorantreiben.



Zocken mit dem Freestyle: Steuerkreuze und -knüppel sind out, der ganze Joystick wird zur Bewegungs-Steuerung eingesetzt. Bewegliche Silikonschichten im Drückerberger-Inneren machen dies möglich.

Wünschelruten-Technik

Andererseits kann man das Freistil-Feature auch einfach abschalten und den Drückeberger als bewährtes Pad für Actionspiele verwenden. Obwohl das Freestyle (wie auch das FF-Lenkrad) natürlich auf die USB-Schnittstelle setzt, kann es mittels Adapters jederzeit an einen SB-kompatiblen MIDI-/Gameport angeschlossen werden. Das Spielewerkzeug wird mit Motocross Madness ab Oktober für ca. 150,- Mark im Handel erhältlich sein.

Kraftsport

Während Newsmeldungen über den Freestyle Pro schon seit einigen Wochen im Internet herumgeistern, war das Force Feedback-Lenkrad von Microsoft bisher noch ein wohlgehütetes Controller-Geheimnis. Wie schon der FF Pro nutzt das Lenksystem die Direct-Input-Schnittstelle des DirectX-Paketes und baut auf die gleichen Effekte wie der Joystick-Kollege. Im Gegensatz zu den sonst recht voluminös geratenen Design-Monstern nimmt sich das Wheel eigentlich recht schmächtig aus. Das hat natürlich einen Grund: Microsoft will den sonst üblichen Platzbedarf am Schreibtisch reduzieren, ohne dabei Zugeständnisse bei der Standsicherheit zu machen. Den Klemm-Mechanismus muß man dabei als genial bezeichnen, da er mit lediglich einer Handbewegung felsenfest ausgeführt wird. Auch die Pedale machen einen stabilen Eindruck, obwohl sie nur aus Hartplastik geschnitzt wurden. Das FF Wheel sollte rechtzeitig zum Fest bereitstehen und wird zusammen mit Cart Precision Racing sowie Monster Truck Madness 2 ca. 370,- Mark kosten.

FF-Rennspiele wie Monster Truck Madness 2 machen mit dem Wheel von Microsoft erst richtig Spielelaune.

Programmier-Komfort

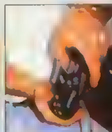
Ab Ende Juni gibt Microsoft den Startschuß für die Game Device Software mit der Versionsnummer 3. Die wichtigsten Neuerungen betreffen die Integration des Freestyle Pro und (in einem späteren Schritt) des FF-Lenkrades sowie erweiterte Programmier-Funktionen. So wird es zukünftig kein Problem mehr darstellen, den 8 Wege-Schalter komplett mit einzelnen Funktionen zu belegen. Außerdem lassen sich nützliche Einstellungen wie Sensitivität und (Pedal)-Bewegungsspielraum der neuen SideWinder-Produkte in mehreren Abstufungen regulieren.

Thilo Bayer

FREESTYLE-PRAXIS

Anhand des Action-Knallers Incoming zeigen wir Ihnen die Funktionsfähigkeit des neuen Microsoft-Controllers.





Ihr Flieger dreht sich um die eigene Achse nach links oder rechts.



Das Raumschiff zieht nach oben oder unten, um Gegner zu verfolgen.



Mit Hilfe des Daumenpads legt sich der Flitzer in die Kurven.

INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 7/98

MICRO-SOFTWARE

Langsam, aber sicher rücken die Veröffentlichungstermine von Win98 und DirectX 6 näher. Anhand einer deutschen Vorabversion des neuen Betriebssystems klickten wir uns deshalb durch die bunte Fensterwelt und werteten die Informationen zum Thema DirectX aus.

Obwohl sich Microsoft immer noch mit der US-amerikanischen Justiz auseinandersetzen muß, steht dem für Juni/Juli anvisierten Veröffentlichungstermin von Win98 wohl nichts im Wege. Grund genug, sich den aktuellen deutschsprachigen Release-Kandidaten zu installieren und ihn nach spielerrelevanten Features abzuklopfen.

Der Fenster-Kandidat

Um es der neuen Benutzeroberfläche nicht zu leicht zu machen, verwendeten wir einen Testrechner mit SCSI-Geräten sowie Grafikkarten der Marke Riva 128 sowie Voodoo Graphics. Schon die Vorabversion installierte diese Komponenten ohne Nachfragen nach Treiber-CDs – angesichts der veralteten Treiber-Datenbank von Win95 ein erfreulicher Umstand. Der Hardware-Katalog ist gerade in der Kategorie „Audio-, Video- und Gamecontroller" voll auf USB ausgerichtet (siehe Extrakasten Treib(er)haus). Neben USB-Lautsprechern von diversen Firmen sind auch Spielecontroller integriert, die mit der neuen Schnittstelle arbeiten. Dank des Advanced Plug&Play müssen solche Hardware-Komponenten lediglich eingestöpselt werden, um schon nach wenigen Sekunden einsatzbereit zu sein. So tragen sich USB-Joysticks direkt in das Controller-Setup ein, wodurch das lästige manuelle Einbinden entfällt.

In der Windows-Treiberdatenbank und in den gewählten Verzeichnissen wird nach aktualisierten Treibern gesucht. Klicken Sie auf "Weiter", um die Suche zu starten.
Diskettenlaufwerke
CD-ROM-Laufwerk
Geben Sie eine Position an:
C:\WIN95\INF
Durchsuchen
< Zurück | Weiter > | Abbrechen

Vorteile im Detail

Die eigentlichen Stärken von Win98 offenbaren sich, wenn der Anwender technische Neuerungen wie AGP oder DVD erleben will. Wer es einmal geschafft hat, die volle AGP-Funktionalität unter Win95 zu aktivieren, wird dankbar sein, daß diese Zaubertricks vorerst der Vergangenheit angehören. Um Filmchen nach dem DVD-Video-Standard abspielen zu können, bietet das Betriebssystem darüber hinaus einen einfach gestrickten Player an. Weitere erfreuliche Kleinigkeiten sind die Integration des MS-Plus-Paketes sowie die Möglichkeit, die Taskleiste völlig frei mit Programm-Verknüpfungen zu bepflastern. Weniger angenehm ist die Tatsache, daß Kontrollmenüs von Grafikkarten nicht mehr direkt in den Eigenschaften der Anzeige erscheinen, sondern eine Ebene tiefer in die erweiterten Einstellungen verbannt wurden.

Ohne DirectX geht nix

Zusammen mit Win98 wird auch DirectX in der Version 5.2 ausgeliefert, das es mittlerweile auch als separate Installationsversion gibt (siehe Heft-CD). Grundlegende Veränderungen sind hauptsächlich in den integrierten Grafik- und Soundkarten-Treibern zu sehen. Damit dürften auch viele ältere Soundkarten-Chipsätze in der Lage sein, Spiele mit DirectSound hardwaremäßig zu beschleunigen. Außerdem beinhaltet DirectX 5.2 die neueste Version von DirectPlay, das für den reibungslosen Ablauf von Multiplayer-Sessions zuständig ist.

DirectX-Zukunft

Schon im Juli will Microsoft eine neue DirectX-Version veröffentlichen. Mit DirectX 6 sind vor allem erweiterte Direct3D-Möglichkeiten zu erwarten, die dann von den Spieleprogrammierern zum Verschönern ihrer Lieblinge verwendet werden können (siehe Extrakasten). Außerdem wird die Musik-Schnittstelle DirectMusic aufpoliert, die nun mit Downloadable Sounds (DLS), einem Software-Synthesizer und einem verbesserten MIDI-Sequenzer-Programm aufwarten kann.

Thilo Bayer

DIRECTX 6

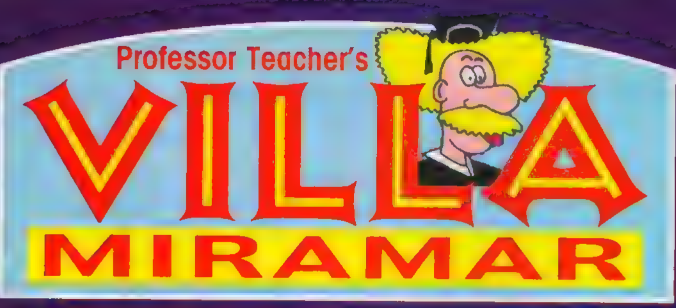
Da schon bald Grafik-Chipsätze mit neuen 3D-Features erscheinen, wird es höchste Zeit, daß Direct3D diese auch unterstützt. Folgende 3D-Erweiterungen werden mit DirectX 6 eingeführt.

- ***Multi Texturing:*** *In einem Renderzyklus werden mehrere Texturen gleichzeitig auf ein Polygon geklebt. Auf diese Weise lassen sich realistisch erscheinende Wände mit Transparenzeffekten erzeugen.*
- ***Texturenkompression:*** *Damit der Datenaufwand beim Transport von Texturen minimiert werden kann, erlaubt D3D nun die Verwendung von Kompressionsprogrammen. Hierzu lizenzierte Microsoft beispielsweise die entsprechende Technik von S3.*
- ***Bump Mapping:*** *Um die Darstellung von Oberflächen mit sichtbaren Strukturen zu ermöglichen, wird D3D nun auch Bump Mapping-Techniken unterstützen. Auf diese Weise können die flach wirkenden Landschaften in Spielen realistischer gestaltet werden.*

DATENBANK-AUSZUG

Win98 wird vor allem eine zeitgemäße Hardware-Datenbank mitliefern, um die Einbindung der Komponenten zu vereinfachen. Folgende spielenahe Kandidaten werden auf jeden Fall betriebssystemseitig unterstützt.

Grafikkarten-Chips:	Soundkarten:	Controller:
ATI Rage Pro	Aureal Vortex PCI	Genius USB-Sticks
Riva 128	Creative Labs AWE 32/64	Logitech
Matrox MGA	Crystal	Side Winder
Voodoo Graphics	Ensoniq AudioPCI	Thrustmaster
PowerVR PCX2	ESS Maestro	
	S3 SonicVibes PCI	

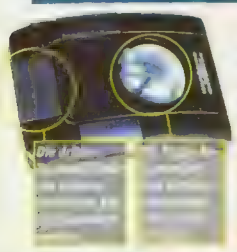

Professor Teacher's
VILLA
MIRAMAR


Abenteuer und Spannung

STEUERPFLICHT

Auch diesen Monat bahnten sich einige Anwärter auf den Controller-Designpreis ihren Weg in die Hardware-Redaktion. Während sich der C&C-Controller vor allem an spezialisierte Freunde des Echtzeitstrategie-Genres wendet, sind die beiden anderen Kandidaten auf multifunktionale Einsätze vorprogrammiert.

Fanatec C&C Mission Controller



Endor (06021-840681) erweitert seine Fanatec-Controllerreihe um einen Trackball, der sich mit dem C&C-Logo schmücken darf. Gegenüber normalen Ball-Maschinen hat der knapp 100,- Mark teure MC dabei einen prächtigen Vorteil: Er verfügt über eine dritte Taste, die frei programmierbar ist und das untere Ende des Gehauses ziert. Eher in die Fun-Kategorie gehört die leuchtende Wahrsager-Kugel, die sehr elegant zu bedienen ist. Grundsätzlich problematisch bleiben jedoch zwei Aspekte. Zum einen haben jahrelang mausverwöhnte Spieleartisten generelle Umschulungsprobleme, zum anderen sorgt der Links-/Rechtshänder-Kompromiß für leichte Ergonomieprobleme. So müßte die rechte Taste für Rechtshänder aus handformtechnischen Gründen eigentlich einige Zentimeter nach oben versetzt werden. Während Trackball-Kenner den MC sicherlich zu schätzen wissen, sollten Mäusefänger erst probehalten. Vor allem Strategie-Vielspieler werden mit dem Roller ihren Spiele-Spaß haben.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

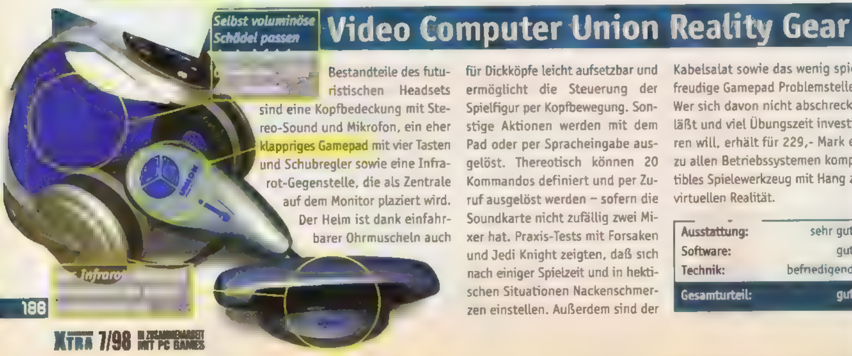
Logic 3 PC Trident Pad



Die Konsolen-Flattermänner halten offensichtlich vermehrt im PC-Bereich Einzug. Nach dem T-Leader 3D von Guillemot (siehe PCA 4/98) kommt nun auch Logic 3 (Z&Z Top Soft, 0041-417402116) mit dem Trident Pad auf den Multifunktions-Geschmack. Im Digital-Modus arbeitet das Spielewerkzeug als normales 4 Tasten-Gamepad, in der Analog- bzw. Thrustmaster-/CH-Einstellung wird der analoge Mini-Stick zur Steuerung herangezogen. Gerade im CH Flightstick Pro-Betrieb offenbart sich der Funktions-Overkill: Neben 4 Feuertasten können sich Finger-Artisten an Coolie-Hat, Throttle und Ruder austoben. Da diese Zusatzfunktionen aber durch digital arbeitende Schalter (an/aus) bereitstehen, stellt sich dabei selbstverständlich kein echtes Analog-Gefühl ein. Für knapp 70,- Mark können Sie den Batman-Knüppel an den heimischen Schreibtisch verbannen. Im direkten Vergleich zum T-Leader fehlt lediglich dessen analoger Gas- und Bremshebel. Etwas negativ fällt die kurze Standleitung des Trident Pads zum Gameport auf.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Video Computer Union Reality Gear

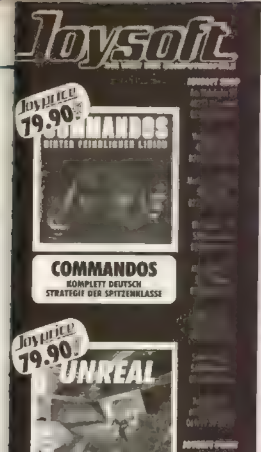


Selbst voluminöse Schädel passen

Bestandteile des futuristischen Headsets sind eine Kopfbedeckung mit Stereo-Sound und Mikrofon, ein eher klappriges Gamepad mit vier Tasten und Schubregler sowie eine Infrarot-Gegenstelle, die als Zentrale auf dem Monitor plaziert wird. Der Helm ist dank einfahrbarer Ohrmuscheln auch für Dickköpfe leicht aufsetzbar und ermöglicht die Steuerung der Spielfigur per Kopfbewegung. Sonstige Aktionen werden mit dem Pad oder per Spracheingabe ausgelöst. Thereotisch können 20 Kommandos definiert und per Zuruf ausgelöst werden – sofern die Soundkarte nicht zufällig zwei Mixer hat. Praxis-Tests mit Forsaken und Jedi Knight zeigten, daß sich nach einiger Spielzeit und in hektischen Situationen Nackenschmerzen einstellen. Außerdem sind der Kabelsalat sowie das wenig spielfreudige Gamepad Problemstellen. Wer sich davon nicht abschrecken läßt und viel Übungszeit investieren will, erhält für 229,- Mark ein zu allen Betriebssystemen kompatibles Spielewerkzeug mit Hang zur virtuellen Realität.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	gut

Joysoft



COMMANDOS
KOMPLETT DEUTSCH
STRATEGIE DER SPITZENKLASSE

UNREAL
KOMPLETT DEUTSCH
TOTALE ACTION IN 3D WELTEN

TUROK
KOMPLETT DEUTSCH
ACTION MIT DINOS & CO.

FRAGEN SIE NACH DEN

Joyprice

FÜR
KKND 2
FRANKREICH '98
INCOMMING
FORSAKEN
REBELLION
M.A.X.2
G-FREESPACE

Über 2.500 Artikel zu Joysoft-Preisen findet Sie in unserem Katalog oder erfragen Sie telefonisch bei

Joysoft

VERSAND & INFO TELEFON

0221/94 86 10 50

oder im Internet-Supershop: www.joysoft.de



Computerspiele

http://www.multimedia-soft.de

Spieleladen & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einfuhrung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an

MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str 50

MultiMedia Soft finden Sie in:

15230 FRANKFURT/ODER
Spornmachergasse 1 ☎ 0335-539173
Netzwerk-Spielen im Laden

15890 EISENHUTTENSTADT
Furstenberger Str 64 ☎ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

27232 SULINGEN
Lange Straße 42 ☎ 04271-6920
Netzwerk-Spielen im Laden

28757 BREMEN
Sagerstraße 44 ☎ 0421-669781

33098 PADERBORN
Marienstraße 19 ☎ 05251 296505
Netzwerk-Spielen im Laden Internet

NEU • NEU • NEU
38350 HELMSTEDT
Markt 10 ☎ 05351-424067

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

52349 DUREN
Josef Schregel Str 50 ☎ 02421 28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerschule, Install-Service

58706 MENDEN
Unnaer Straße 42 ☎ 02373-390214

78224 SINGEN
Ekkehardstraße 78 ☎ 07731-181866

99084 ERFURT

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DüREN Josef Schregel Str 50
☎ 02421-28100 FAX 281020









Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich

☐ PCA PLUS 04/98 „Das Hexagon Kartell"	zu DM 16,90	
☐ PCA PLUS 05/98 „TerraNova"	zu DM 14,90	
☐ PCA PLUS 06/98 „Hellfire Zone/FlipOut"	zu DM 14,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr (fur evtl. Rückfragen)

Gewunschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

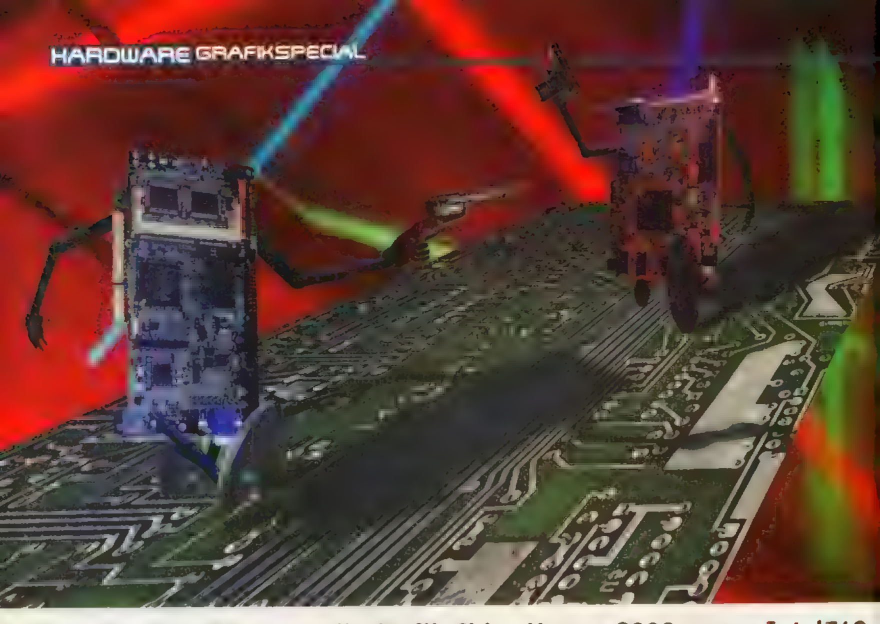
☐ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug

Konto -Nr

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!



Kopf-an-Kopf-Rennen: die Grafik-Chips Matrox G200 versus Intel740

CHIPSATZ-DUELL

Ring frei für den Kampf um den Kombikarten-Thron. Mit dem G200 von Matrox und dem i740 von Intel sorgten zwei neue Grafikkarten Chipsätze für schlaflose Test-Nächte. Erfahren Sie auf den folgenden vier Seiten ausführlich, welche Unterschiede zwischen den AGP-Flitzern bestehen.

Zwei Chips streiten ab Juni bzw. Juli um die Gunst der Käuferschaft. Auf der einen Seite steht der **i740-Prozessor**, der auf unzähligen Grafikplatinen seine Chipheimat finden wird. Sämtliche Karten zeichnet eines aus: Sie bieten für Pentium II-Systeme eine bemerkenswerte Leistung zu einem gnadenlos günstigen Preis. Der Herausforderer kommt hingegen vom Grafikkarten Multi **Matrox**, der nach den 3D-Versuchen mit dem PowerVR-Chip (Matrox m3D) wieder mit einer **Chip-Eigenentwicklung (G200)** aufwarten kann.

Mystisches von Matrox

Der G200 wird in zwei verschiedenen Grafik-Produkten verbaut. Die Unterschiede zwischen der **Mystique G200** und der **Millennium G200** sind dabei mit der Lupe zu suchen (siehe Preview in PCA 6/98 S. 179). Beide Karten werden mit 8 MB RAM zu einem Preis von ca. 500,- Mark angeboten. Echte Unterschiede bestehen im RAMDAC (Mystique: 230 MHz Takt, Millennium: 250 MHz), im Grafik-RAM (SDRAM bzw. SGRAM), beim integrierten TV-Ausgang (Mystique: ja, Millennium: nein) sowie im Software-Bundle. Zum Test lag uns eine **Millennium G200** vor, die einen 230 MHz RAMDAC (Endversion: 250 MHz) sowie 8 MB SGRAM besaß.

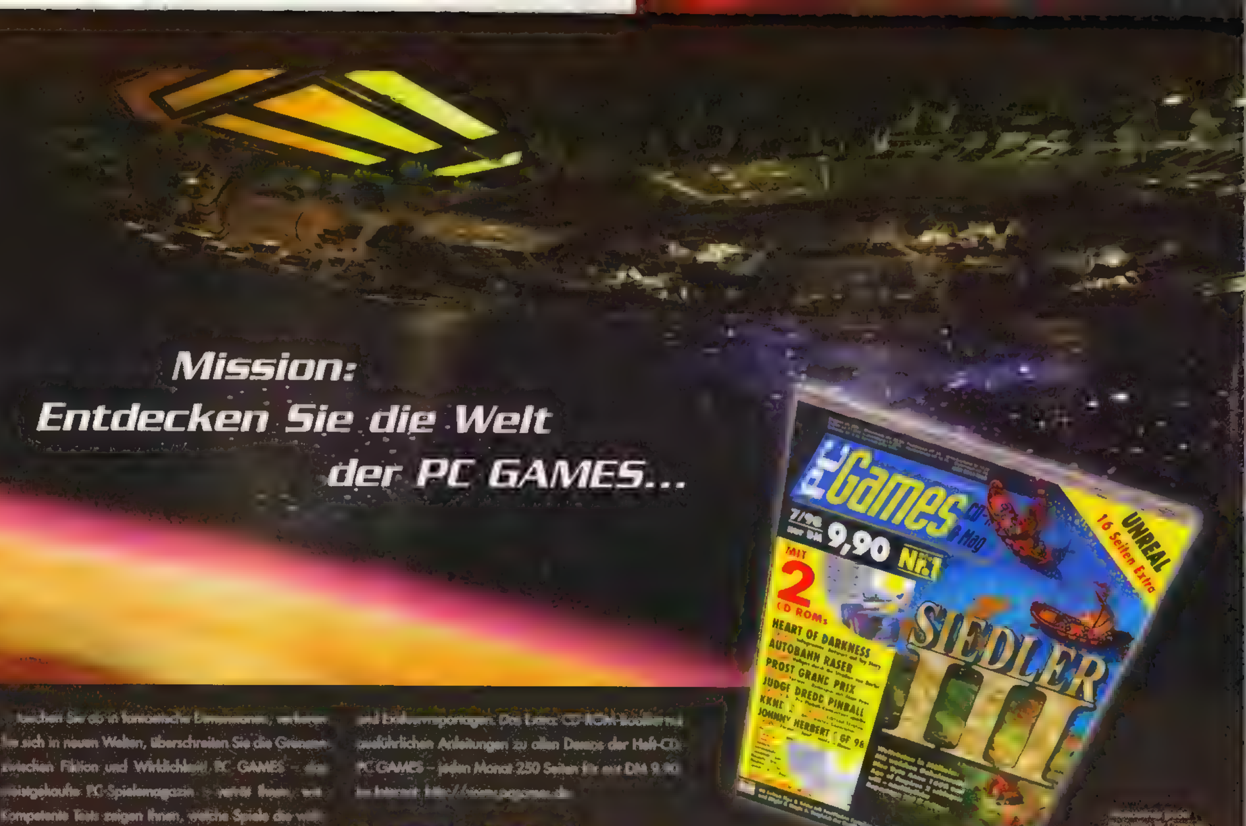
Intel mit Grafikambitionen

Nach dem CPU- und Motherboard-Markt will Intel auch im Grafikkartenmarkt seine Chips unterbringen. Ab Juni werden potentielle Käufer mit einer ganzen Flut von i740 Erscheinungen bombardiert, die durchgängig zwischen 200,- und 250,- Mark liegen. Vorerst sind jedoch wie bei Voodoo²-Karten kaum abweichende Performance-Ergebnisse zu erwarten, da sich sowohl Hard- als auch Software nur wenig unterscheiden.

Thilo Bayer

TEST-PHILOSOPIE

Wie bei allen Grafikkartentests müssen sich die Kandidaten in den drei bekannten Kategorien ***Ausstattung, Hardware-Features*** *sowie* ***Performance*** *bewähren. Anders als bei den bisherigen Untersuchungen mußten wir beim Vergleich i740 versus G200 unseren altgedienten P233 MMX jedoch aus dem Benchmark-Verkehr ziehen. Grund: Trotz AGP-fähigem Motherboard mit VIA-Chipsatz verweigerten beide Chips die Zusammenarbeit – der AGP-Treiber des Boards spielte nicht mit. Deshalb schraubten wir die Probanden in einen* ***Pentium II mit 300 MHz*** *und LX-Chipsatz (inklusive 64 MB SDRAM und einer 4 GByte Festplatte).*


Mission:
Entdecken Sie die Welt
der PC GAMES...
PC Games CD-ROM & Mag
7/98
DM 9,90
Nr.1
UNREAL
16 Seiten Extra
MIT 2 CD ROMs
HEART OF DARKNESS
AUTOBAHN RASER
PROST GRAND PRIX
JUDGE DREDD PINBALL
JOHNNY HERBERT GP 98
SIEDLER III
PC Games - Damit Sie
wissen, was gespielt wird!
und Videospielemagazine
COMPUTEC VERLAG

FACTS: MATROX MGA-G 200



- *Chiptyp:* Kombinierter 2D/3D-Chipsatz
- *Bautypen:* AGP ja, PCI offen (fraglich)
- *AGP-Modi:* 2X-Modus mit DIME, Sideband Addressing
- *Interne Datenbusbreite:* 2x64 Bit
- *RAMDAC:* 230 bzw. 250 MHz
- *Grafik-RAM:* 8-16 MB SDRAM bzw. SGRAM
- *3D-Architektur:* Fließkomma-Setup, 32 Bit Farbtiefe, 32 Bit Z-Buffering
- *3D-Features:* Trilineares Filtering, Anti-Aliasing, Multi-Texturing (in mehreren Zyklen)
- *Pixelfüllrate (Theorie):* 100 Millionen Pixel/s
- *Polygondurchsatz (Theorie):* 1,5 Millionen Polygone/s
- *Sonstiges:* MPEG-2, OpenGL (Treiber in Arbeit)
- *Kartenpreis:* ca. DM 500,-

FACTS: INTEL 740

- *Chiptyp:* Kombinierter 2D/3D-Chipsatz
- *Bautypen:* AGP ja, vereinzelt PCI
- *AGP-Modi:* 2X-Modus mit DIME, Sideband Addressing
- *Interner Datenbus:* 64 Bit
- *RAMDAC:* 203 MHz
- *RAM:* 4/8 MB SDRAM bzw. SGRAM
- *3D-Architektur:* Fließkomma-Setup, 16 Bit Farbtiefe, 16 Bit Z-Buffering
- *3D-Features:* Trilineares Filtering, Kanten-Anti-Aliasing, Fogging, Alpha Blending
- *Pixelfüllrate (Theorie):* 50 Millionen Pixel/s
- *Polygondurchsatz (Theorie):* 700 Millionen Polygone/s
- *Sonstiges:* MPEG-2, OpenGL (Treiber in Arbeit)
- *Kartenpreis:* DM 200,- bis 250,-

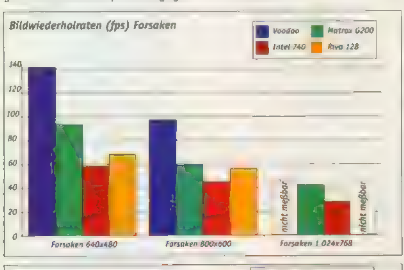
3D-Performance in aktuellen Spieletiteln

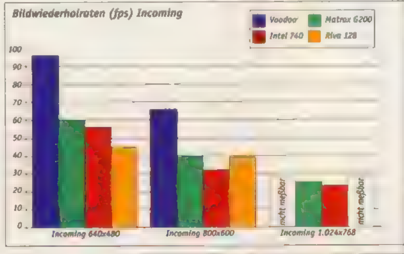
Matrox G200

Als Karten-Repräsentant für den neuen Matrox-Chip stand uns die **Millennium G200** zur Verfügung. Bei den Benchmark-Ergebnissen ist zu beachten, daß es sich um **Alpha-Software** handelt – Performancesteigerungen sind also noch möglich. Insgesamt läßt sich festhalten, daß **die Matrox-Platine in fast allen Spiele-Kategorien die Pole Position bei den Kombi-Boards** besetzt. Bei **Incoming** und **Turok** liefern sich die beiden Kontrahenten einen harten Kampf um die 640x480-Krone – bei 800x600 geht den Intel-Adaptern dagegen die Grafik-Luft aus. Unter **OpenGL** konnten mangels Treiber keine Messungen vorgenommen werden. Spätestens im Juni/Juli werden diese Meßwerte jedoch nachgereicht. Bei **Forsaken** und **Incoming** zeigte sich im übrigen ein interessantes Phänomen: Während andere Karten mit steigender Refreshrate sinkende Frameraten verzeichnen, geschah beim G200 genau das Gegenteil. Die maximale Performance wurden bei 100-115 Hz Bildwiederholfrequenz erzielt, die manche Chips nicht einmal in 2D erreichen.

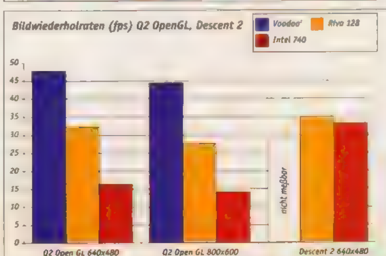
Intel740

In den i740-Testdurchlauf wurden die **Hercules Terminator 2x/i** sowie die **Tekram 3D Fire AGP 6000** einbezogen. Beide Karten basieren auf den gleichen Treibern und weisen auch hardwaremäßig keine Unterschiede auf. Da die Frameraten bis auf das halbe Bild pro Sekunde identisch sind, sind bei beide allgemein als i740 in den Graphen vermerkt. Bei den Werten fällt auf, daß die Test-Kandidaten **in 640x480 fast durchgängig an der Kombi-Konkurrenz dran oder sogar besser** sind. Bei 800x600 oder 1.024x768 kommt der Chip jedoch ins Schwitzen, was den Vorteil höherer Auflösungsmodi wieder einschränkt. Im Vergleich zum preislich ähnlich gelagerten Riva 128 ist zumindest bei der Performance kein eindeutiger Sieger festzustellen. Die 3D-Qualität des Intel-Chips fällt im Vergleich zum Riva jedoch besser aus. Die Ergebnisse unter OpenGL sind mit Vorsicht zu genießen, da sie mit Hilfe eines Direct3D-Wrappers erzielt wurden (www.real3d.com). Für die Öffentlichkeit steht ab Juni ein OpenGL-Spieletreiber bereit.









Holt euch den
neuen HAMMER!
Ab 19. Juni am Kiosk!

New Rock & Metal

HAMMER

EIN MÖRDERISCHER SOMMER!

SLAYER

Große Titelgeschichte:
Einmal Hölle und zurück

CD
+ HEFT = DM
8,90

Mit
hammerharten
Tracks von:

LACRIMOSA
GLADIATORS
DOUBLE ACTION
VIXEN
COBALT 60
AGATHODAIMON
SINNER
NIGHT IN GALES
DISBELIEF

und vielen mehr

Außerdem im Heft:
Smashing Pumpkins
Monster Magnet
Stabbing Westward
Anathema
Fear Factory

Bildqualität in 3D-Spielen (siehe Heft-CD)

Matrox G200

Der G200 verfügt über ein ganzes Arsenal an Direct3D-Features, das von Glanzlichteffekten über trilineares Filtern bis hin zur Vollbild-Kantenglättung reicht. Das eigentliche Schmankerl ist jedoch das Vibrant Color Quality (VCQ)-Feature des Chips. Mit dessen Hilfe ist er in der Lage, den 3D-Rendervorgang in 32 Bit Farbtiefe durchzuführen und auch auszugeben (siehe Incoming). Da aber viele Spiele nur eine Farbtiefe von 16 Bit verwenden, nimmt der G200 einfach das fertige 32-Bit-Resultat und rechnet die Farbpalette auf 16 Bit herunter. Heraus kommen scharfe Kontraste und leuchtende Farben auf Texturen, wo so mancher Konkurrent nur mit verwaschenen Bildern aufwarten kann.

Intel740

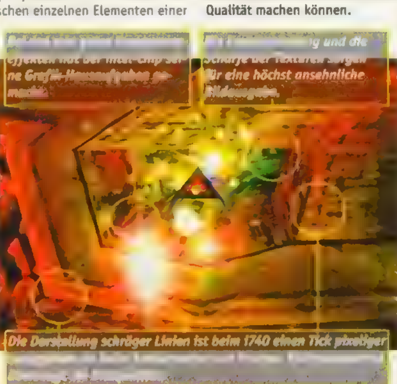
Auch der i740 vermag im Qualitätsbereich Akzente zu setzen, die jenseits der Möglichkeiten eines Riva 128 liegen. So erreicht der Chip hardwareseitig Kanten-Anti-Aliasing, trilineares Filtern oder auch Nebeleffekte. Zur optischen Pracht trägt auch das Precise Pixel Interpolation (PPI)-Feature bei. Wenn zwischen einzelnen Elementen einer Textur (sog. Texel) im Rahmen des bilinearen Filterings beispielsweise farbliche Angleichungen durchgeführt werden, so erreicht der Chip dies in sehr hoher Genauigkeit. **Auf der CD finden Sie hierzu Screenshots von Forsaken, Turok, Incoming und Jedi Knight, damit Sie sich ein besseres Bild von der Grafik-Qualität machen können.**



Die hervorragende Farbdarstellung ist auf die Art und Weise zurückzuführen, wie der G200 seine Bilder bearbeitet.

Forsaken kommt leider ohne Kantenglättung, so daß der G200 kein Anti-Aliasing demonstrieren kann.

Die Transparenzeffekte sind das Ergebnis des Advanced Alpha



g und die Schärfe der Texturen sorgen für eine höchst ansehnliche Bildausgabe.

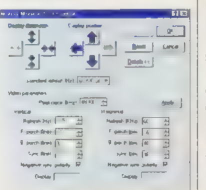
Die Darstellung schräger Linien ist beim i740 einen Tick pixeliger

3D-Auflösungen von Spielen im Vergleich

Matrox G200

Unser Testkandidat besaß 8 MB Speicher, die im 3D-Bereich maximal 1.024x768 Bildpunkte zuließen (Ausnahme: Jedi Knight). Bretter mit 16 MB können Spiele in Echtfarben bei 1.280x1.024 und 32 Bit Z-Buffer wiedergeben. Die Tabelle zeigt Ihnen Auflösungen und Farbtiefen beim G200 und Voodoo².

Die 32 Bit-Option in Incoming sorgt zwar für eine wahre G200-Farbenpracht, die Performance leidet dabei jedoch erheblich – dabei sind Einbrüche bis zu 30% meßbar. Die G200-Angaben bei Q2 konnten aufgrund eines fehlenden Treibers nicht praktisch gemessen werden.



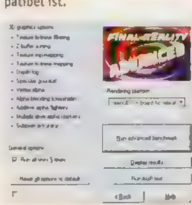
Der G200 erreicht bei extrem hohen Refreshraten sein Leistungsmaximum.

3D-Spiel	Matrox G200	Voodoo
Forsaken	1.024x768, 16 Bit	800x600, 16 Bit
Incoming	1.024x768, 32 Bit	800x600, 16 Bit
Turok	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit
Q2 OpenGL	(1.024x768, 32 Bit)	800x600, 16 Bit
Jedi Knight	1.280x1.024, 16 Bit	800x600, 16 Bit

Intel740

Die getesteten i740-Karten weisen 8 MB RAM auf, mit deren Hilfe eine 3D-Auflösung von 1.024x768 gefahren werden kann (Ausnahme: Jedi Knight) – sofern das Spiel diesen Modus unterstützt. Die folgende Tabelle gibt an, wie sich der i740 und der Riva 128 bei den Test-Spielen in Szene setzen konnten.

Die maximal anwählbare Farbtiefe für den i740 stellte der 16 Bit-Modus dar. Obwohl Incoming beispielsweise die Option 24 Bit anbot, ließ sich das Spiel nicht starten. Grund ist der Direct3D-Treiber der i740-Karten, der nicht mit dieser Farbtiefe kompatibel ist.



Der Final Reality Benchmark gibt bei allen 3D-Features grünes Licht.

3D-Spiel	Intel740	Riva 128
Forsaken	1.024x768, 16 Bit	960x720, 16 Bit
Incoming	1.024x768, 16 Bit	960x720, 16 Bit
Turok	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit
Q2 OpenGL	1.024x768, 16 Bit	960x720, 16 Bit
Jedi Knight	1.280x1.024, 16 Bit	960x720, 16 Bit





STAR TREK

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

46146
DM 6,9
SFR 6,90
ÖS 55
LIT 7.

SAT.1

AUSGABE #2
AB DEM 24. JUNI
AM KIOSK!

OZ VERLAG

Grafik-Technik: 2D-Leistung und AGP-Features

Matrox G200

Der G200 nutzt die aufgeschraubten Technik-Bausteine im 2D-Bereich optimal aus, so daß auch **Besitzer großgewachsener Monitore nicht auf Echtfarbendarstellungen mit hohen Wiederholfrequenzen** verzichten müssen. Mit der 8 MB-Version erzielten wir 1.600x1.200 in 24 Bit Farbtiefe, die Wiederholfrequenz wird mit dem endgültigen RAMDAC von 250 MHz dabei (theoretisch) jenseits von 85 Hz liegen. Die Arbeit mit Anwendungen wie Win-Word, Excel oder Pagemaker ging sehr flott von der Hand, wobei sich der G200 **an die Spitze der 2D-Anwärter** setzen konnte.

Die G200-Grafikprodukte von Matrox werden vorerst **nur in AGP-Bauform** auf den Markt gebracht. Eine PCI-Option hält man sich bei Matrox jedoch offen, um eine entsprechende Nachfrage bedienen zu können. Die uns vorliegende Millennium verfügte dabei offensichtlich nicht über alle aktuell vorhandenen AGP-Funktionen, was sich jedoch mit der endgültigen Hardware ändern wird. Aus Spielesicht sind diese Features momentan sowieso eher theoretischer Natur. Ab Herbst wird es aber hoffentlich erste AGP-Games (wie Tonic Trouble von Ubi Soft) geben, die mit massigen Texturen verschönert werden.



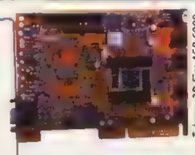


Matrox Millennium G200

Ausstattung:	sehr gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

Intel740

Die **2D-Abteilung** gehört mit Sicherheit **nicht zu den Stärken des Intel-Prozessors**. Mit der 24-Bit Echtfarbeneinstellung erzielt der Anwender lediglich 1.024x768 Bildpunkte bei unseren Test-Kandidaten, im 16 Bit-Modus reicht das Auflösungsmaximum trotz 8 MB RAM und des RAMDACs bis 1.280x1.024. Mittlerweile läßt sich dank eines neuen Treibers die Bildwiederholfrequenz immerhin höher als 85 Hz stellen. Die **Performance bei typischen Anwendungsprogrammen ist dagegen erfreulich ausgefallen** und reicht für zügiges Arbeiten aus. Im AGP-Bereich beherrscht der Chip sämtliche momentan verfügbaren Features. Dazu gehören der 2X-Modus im Execute Mode, SBA und ein anzusteuernder RAM-Bereich bis zu 40 MB. Leider gibt es nur wenige AGP-Spiele (G-Police, Incoming, Monster Truck Madness 2), die darüber hinaus noch sehr unauffällig mit den Texturmöglichkeiten umgehen. Die geplanten PCI-Varianten mit i740-Chipsatz werden 4 MB Bild- und 0 bis 16 MB Texturspeicher haben – sie dürften aber keine große Rolle spielen.



Tekram 3D Fire AGP 6000

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



Hercules Terminator 2x/i

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Übersichtstabelle

Hersteller	Matrox	Hercules	Tekram
Modell	Millennium G200	Terminator 2x/i	3D Fire AGP 6000
Info-Telefon	089-614474-0	089-89890573	02102-3028-00
Preis (lt. Hersteller)	DM 499,-	DM 199,-	DM 199,-
Ausstattung			
Grafik-Chip	MGA-G200	i740	i740
Bauform	AGP	AGP	AGP
RAM	8 MB SGRAM	8 MB SDRAM	8 MB SDRAM
RAMDAC	250 MHz	203 MHz	203 MHz
3D-Schnittstellen	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL
Treiber-Version	4.10.01.4000	4.10.01.1526	4.10.01.1526
Besonderheiten	Upgrade-Module optional	-	-
Software	Umfangreiches Paket	MPEG-Player	Incoming, Demo-CD
Garantiezeit	3 Jahre	5 Jahre	18 Monate
3D-Features (Direct3D)			
Alpha Transparenz	ja	ja	ja
MIP-Mapping	ja	ja	ja
Trilineares Filtering	ja	ja	ja
Perspektivenkorrektur	ja	ja	ja
Anti-Aliasing	ja (Full Scene)	ja (Edge)	ja (Edge)
Bump Mapping	nein	nein	nein
Triple Buffering	ja	nein	nein

FAZIT: CHIPSÄTZE

*Angesichts des Preisunterschieds zwischen G200- und i740-basierenden Karten stellt sich die Frage, für welchen sich potentielle Kombikarten-Käufer entscheiden sollen. Als Faustregel gilt: Wer keinen Pentium II-Prozessor bzw. ein entsprechendes AGP-Motherboard mit LX- oder BX-Chipsatz daheim stehen hat, braucht gar nicht weiter darüber nachdenken. Die Probleme, die momentan mit AGP Sockel 7-Boards bestehen, sollten weiträumig umgangen werden. Beide Chipsätze zeigen auf alle Fälle, daß die **Kombi-Vorherrschaft des Riva 128 vorbei** ist. Während der **i740** dies zumindest über die **Qualitätsschiene** schafft, rauscht der **G200** auch in der **Performance**-Abteilung am bisherigen Spitzenreiter vorbei. Angesichts der guten 3D-Leistungen des i740 ist der **G200 jedoch vorerst als reichlich teuer** zu bezeichnen. Wer auf **sehr gute 2D-Leistungen** Wert legt und einen **großformatigen Monitor** besitzt, sollte dennoch zum G200 greifen. **Pentium II-Einsteiger mit schmalem Geldbeutel** sind dagegen beim **Intel-Chipsatz** gut aufgehoben.*



NACHPRÜFUNG

Kaum war der Chipvergleich zwischen Matrox G200 und Intel740 beendet, betraten zwei weitere i740-Karten die Testbühne. Während die Diamond-Platine mit der gleichen Ausstattung wie die getesteten Beschleuniger von Hercules und Tekram auftrat, zeigte sich der Leadtek-Kandidat in neuem Gewand.

Diamond Stealth II G460

Aus dem Grafikhaus Diamond präsentiert sich die Stealth II, wobei der i740 die Nachfolge des Chipvorgängers Rendition V2100 (Stealth S220) antritt. Genau wie die Varianten von Hercules und Tekram verfügt die Platine über 8 MB SDRAM und verzichtet auf Zusatz-Gimmicks wie einen TV-Ausgang. Die sonstige Ausstattung ist deshalb trotz beiliegender Vollversion von Incoming als recht mager zu bezeichnen. Positiv fällt hingegen die Möglichkeit auf, Echtfarben-Erlebnisse in 2D bis zu 1.280x1.024 zu genießen (wenn auch nur mit 60 Hz). In der Performance-Abteilung überzeugt das Board durchgängig mit guten Frameraten, die bis auf Turok den Leistungen der schon getesteten Konkurrenten entsprechen. Im direkten Vergleich zum Leadtek-Adapter ist festzuhalten, daß der verwendete RAM konkrete Auswirkungen auf Benchmark-Ergebnisse hat. In den meisten Prüf-Kategorien liegt das mit SGRAM bestückte Leadtek-Produkt einige Frames pro Sekunde vor der SDRAM-Konkurrenz. Insgesamt gesehen hat Diamond mit der Stealth II eine solide Grafik-Basis für Pentium II-Rechner im Angebot. Eine spezifische Abhebung von der Konkurrenz konnten wir aber nicht feststellen.

Ausstattung:	befriedigend
Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**

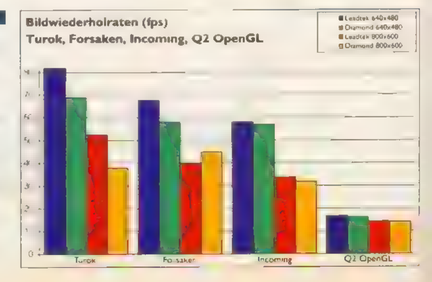
Leadtek WinFast 3D S900



Die Firma Leadtek ist ein fleißiger taiwanesischer Grafikkarten-Produzent, der nun auch in Deutschland Fuß fassen will. Die Zeichen dafür stehen jedenfalls schon einmal gut, da sich ihre i740-Platine mit Namen WinFast 3D S900 in einigen Ausstattungspunkten von der Konkurrenz abhebt. So kann sich der TV-interessierte Anwender immerhin über entsprechende Ausgänge (Composite und S-Video) sowie die zugehörigen Kabel freuen. Außerdem liegen der Packung ein erfreulich dickes Handbuch sowie diverse Anwender-Programme bei. Hardwareseitig unterscheidet sich die S900 noch durch die Art des verwendeten Grafik-RAMs. Statt 8 MB SDRAM (wie bei der Konkurrenz) finden sich 4 MB SGRAM auf dem Board, die der Platine eine etwas schnellere Spiele-Performance bescheren. Als Nachteil sind die geringeren Auflösungsmodi in 3D zu nennen, die angesichts der schwachen Performance in 1.024x768 aber kaum zum Tragen kommen. In 2D erlaubt die S900 dagegen Echtfarben-Darstellungen bis 1.280x1.024, was auf ein BIOS-Update sowie die neuesten Treiber zurückzuführen ist. Fazit: Obwohl die Leadtek-Kombikarte etwas teurer als die Konkurrenz von Hercules oder Tekram ist, bietet sie dafür aber auch eine bessere Ausstattung sowie minimal schnellere Benchmark-Ergebnisse.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**

Modell	Stealth II G460	WinFast 3D S900
Hersteller	Diamond	Leadtek
Info-Telefon	08151-226330	www.leadtek.com.tw
Preis (Hersteller)	DM 259,-	DM 249,-
Grafik-Chip	i740	i740
Bauform	AGP	AGP
RAM (erweiterbar)	8 MB SDRAM (–)	4 MB SGRAM (8)
RAMDAC	203 MHz	203 MHz
3D-APIs	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL
Treiber-Version	4.10.01.1336	4.10.01.1516
Besonderheiten	–	TV-Ausgang
Software	Incoming, div. Programme	div. Programme
Garantiezeit	5 Jahre	1 Jahr
max. 2D (Echtfarben)	1.280x1.024, 60 Hz	1.280x1.024, 72 Hz
max. 3D (Jedi Knight)	1.280x1.024, 16 Bit	800x600, 16 Bit




Alarm!
beep
a
a
l
r
m
Mo-Sa 17:00
MTV ALARM. Die neue Show. Mit vielen Gästen, viel Sound und viel Christian Ulmen. Macht Euch bereit
Unverschlusselt über Kabelanschluss der Deutschen Telekom. Gratisinformation unter 0130-0555.
www.mtvhome.de
MUSIC TELEVISION

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den nächsten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant, die maßgeblichen Einfluß auf die Einstufung besitzen. Auf der CD finden Sie unter der Rubrik Aktuelles im übrigen eine erweiterte Liste der in PCA vorgestellten Hardware-Produkte.

15-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	12/97	089-1497360	
Philips	Brilliance 105	12/97	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	12/97	02154-91880	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	12/97	02921-99-4444	gut
Eizo	FlexScan F35	12/97	02153-733400	gut

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	1/98	02153-733400	
ViewSonic	P775	1/98	02154-91880	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	1/98	02921-994444	gut
CTX	1792-SE	1/98	02131-349912	gut
Highscreen	MS 17S	1/98	02405-4444500	gut

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Iiyama	Vision Master 450	3/98	089-90005033	
Eizo	FlexScan 67	3/98	02153-733400	sehr gut
Hitachi	CM751ET	3/98	0211-5291552	gut
ViewSonic	G790	3/98	0130-171743	gut
Highscreen	MS 1995P	3/98	02405-4444500	gut

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	12/97	0211-338000	
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	
TerraTec	AudioSystem EWS64 XL	12/97	02157-81790	sehr gut
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	12/97	089-9579081	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Value	12/97	089-9579081	gut
Terratec	XLerate	4/98	02157-81790	gut

2D/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Viper V330	11/97	08151-266330	
Guillemot	Maxi Graphics 128	4/98	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	Magic Premium	2/98	01805-228144	sehr gut
Leadtek	WinFast 3D S900	7/98	www.leadtek.com.tw	gut
Hercules	Terminator 2x/i	7/98	089-89890573	gut
Tekram	Fire 3D AGP 6000	7/98	02102-3028-00	gut
Diamond	Stealth II G460 AGP	7/98	08151-266330	gut

3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Creative Labs	3D Blaster Voodoo²	4/98	089-9579081	
Guillemot	Maxi Gamer 3D2	6/98	0211-338000	
miroMEDIA	HISCORE2 3D	5/98	01805-225450	
Diamond	Monster 3D II	5/98	08151-266330	sehr gut
Anubis	Typhoon 3D Max II	6/98	06897-908825	sehr gut
Diamond	Monster 3D	11/97	08151-266330	
Guillemot	Maxi Gamer 3D	11/97	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	HISCORE 3D	11/97	01805-225450	sehr gut

Joysticks

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
ACT Labs	Eaglemax	6/98	0541-122065	
Thrustmaster	X-Fighter	6/98	08161-871093	gut
CH Products	F-16 Fighterstick	6/98	0541-122065	gut
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	gut
Logitech	WingMan Extreme	6/98	069-92032165	gut
Suncom	F-15E Talon	6/98	0541-122065	gut
CH Products	F-16 Combatstick	6/98	0541-122065	gut
Thrustmaster	Top Gun	6/98	08161-871093	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Phantom	6/98	0041-417402116	gut

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Gravis	GamePad Pro	1/98	0541-122065	
Microsoft	SW Gamepad	1/98	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	1/98	08161-871093	sehr gut
ACT Labs	Powerramp	1/98	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	1/98	0541-122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	1/98	04287-125113	gut
Genius	MaxFire	1/98	02173-974321	gut
Guillemot	T-Leader	4/98	0211-338000	gut
InterAct	PC PowerPad Pro	1/98	04287-125113	gut

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula 1	1/98	08161-871093	
Zye	Racing Simulator	1/98	0541-122065	gut
Endor Fanatec	Le Mans	2/98	06021-840681	gut
Thrustmaster	Formula T2	1/98	08161-871093	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	1/98	08161-871093	gut

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	1/98	0180-5251199	
Guillemot	Sphere Pad 3D	4/98	0211-338000	gut
Logitech	CyberMan 2	1/98	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	1/98	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	1/98	069-92032165	gut


www.dsf.de
Martin "Der Macho",
leidenschaftlicher WM Gucker:
"KLAR SCHATZI,
ICH HAB DICH LIEB. ABER AUCH
MITTAGS IST WM."
„Volltreffer! Die Fußball-WM beginnt schon um 12.00 Uhr!"
WM-DOPPELPASS – Das erste Magazin über das aktuelle Geschehen der WM – täglich live aus Paris: Hintergründe zu den Spielen, aktuelle Informationen frisch von der deutschen Pressekonferenz, heiße Diskussionen mit Experten.
So ist das eben: Man(n) muß Prioritäten setzen.
MITTENDRIN STATT NUR DABEI
DSF

SPIELEINDEX



Tapfer, Jungs, und immer schön durchhalten! Harald Fränkel, Christian Bigge und Thilo Bayer machen bei der Ankunft aus Atlanta nicht gerade den frischesten Eindruck. Nach dem Messetrip völlig geschafft, durften die wackeren News-Hunter aber immer noch nicht nach Hause. Erst ging´s in die Redaktion und dort wurde getippt, getippt und getippt...



Uiuiuih! In der letzten Ausgabe hatte er ja leichtes Spiel, der Fehlerteufel. Schon in den News verwandelte er zusammen mit Herrn Freud den Zeichner des Incubation-Comics, Ralf Paul, in den „bewegten" Ralf König. Tststs! Microsofts Outwars hatte es dann voll erwischt: Die Grafik- und Sound-Prozente haben es geschafft, sich als Einzel- und Multiplayer-Wertung auszugeben. Dabei hatte es sich mit 86% in beiden Kategorien das PCA-Gold echt verdient. Wir haben unserem Korrektur-Engel jedenfalls ganz schön auf die Finger geklopft.

Christian Müller

Also nix gegen Fußballer oder Strategen, aber ich bin nun mal der „virtuellen" Erlebniswelt aus der Ich-Perspektive verfallen. Und da ist Unreal alles andere als unwirklich. So, und jetzt gehe ich meine Nali beschützen und noch ein paar Skaarj brutzeln.

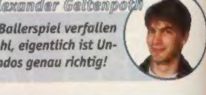
Christian Bigge

Schwelgen im Spielerausch – Atlanta war mal wieder eine Reise wert! Trotzdem freue ich mich, daß im nächsten Jahr die Messe nach L.A. zurückkehrt, da ist einfach mehr los – trotz der vielen tollen Parties in diesem Jahr.



Herbert Aichinger

Ganz schön durchgeschüttelt! Der mehrtägige Conflict: Freespace-Marathon mit Force Feedback-Joystick hat seine Spuren an meiner rechten Hand hinterlassen – zum „Abkühlen" kamen dann ein paar Netzwerkpartien mit Age of Empires gerade recht.



Alexander Geltenpoth

Während die Kollegen wieder einmal hilflos so einem niveaulosen Ballerspiel verfallen sind, befasse ich mich lieber mit geistigen Herausforderungen. Obwohl, eigentlich ist Unreal zum Abreagieren nach einigen frustrierenden Missionen Commandos genau richtig!



Harald Fränkel

Will ich, Harald Fränkel, Unreal zu meinem rechtmäßig angestammten Lieblingsspiel nehmen und es ehren, in guten und in schlechten Tagen, bis daß NHL 99 uns scheidet? Jaaaa, ich will, ich will, ich will, ich will, ich will, ich will, ich will...

IN LETZTER MINUTE

Klingon Honor Guard
MicroProse stellt die Entwicklung an Star Trek: First Conatct ein und arbeitet mit Hochdruck an Klingon Honor Guard.



MAX 2
Interplays Strategiespiel MAX hat sich als Künstliche Intelligenz-Bestie einen Namen gemacht und bekommt nun Echtzeit spendiert.



Sim City 3000
Maxis Städtebau-Simulation dürfte zu den Highlights 1998 zählen. Wir werfen einen ersten Blick auf Technik und neue Features.



AUSSERDEM... Spieletips zu Commandos, Unreal, NICE 2, Emergency u.v.m.

Die nächste PC Action erscheint am 15. Juli

„Ich habe fertig"

DER TRAINER TOBT ... TORSKANDAL UND AUS FÜR DIE DEUTSCHEN ... WM STEHT VOR DER TÜR ... STADION IST AUSVERKAUFT ... HEKTIK IM PRESSEKABUFF ... HOCHSPANNUNG IN DER FANKURVE ... JETZT BIST DU DRAN ... ZEIG DEM GEGNER DIE ROTE KARTE ... FÜHR DEN VEREIN ZU UNSTERBLICHEM RUHM ... HOL DIR DEN TITEL

 Beschleunigte 3D-Darstellung

 Freundschaftsspiele im WM Modus

 Mannschafts-Prämiensystem

 32 Bit Windows 95 Version

AKTUELLE SAISONDATEN '98 UND '99







SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de